

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI
MELALUI BERMAIN MEMBENTUK BEBAS TERARAH
PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PEDAGOGIA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Sri Uning Puji Utami
NIM 11111247044

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KREATIVITAS SENI MELALUI BERMAIN MEMBENTUK BEBAS TERARAH PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PEDAGOGIA YOGYAKARTA" yang disusun oleh Sri Uning Puji Utami, NIM 11111247044, ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I,



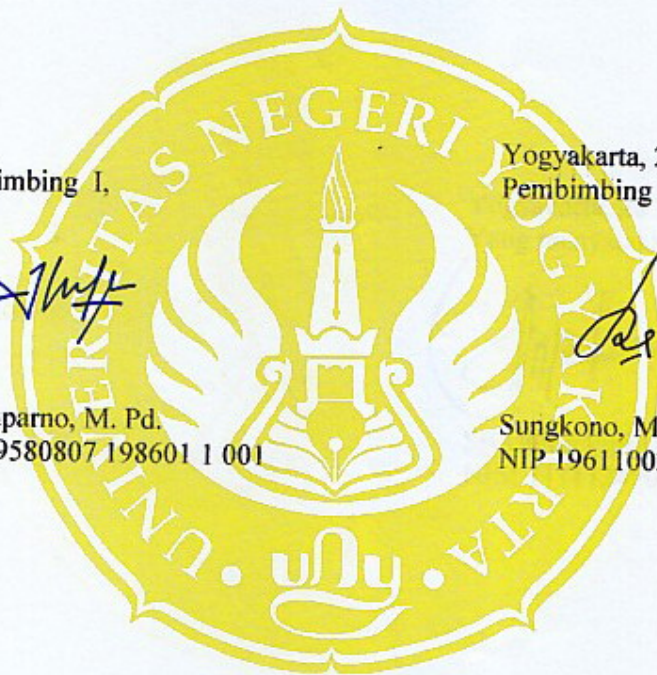
Dr. Suparno, M. Pd.
NIP 19580807 198601 1 001

Yogyakarta, 28 Mei 2014

Pembimbing II,



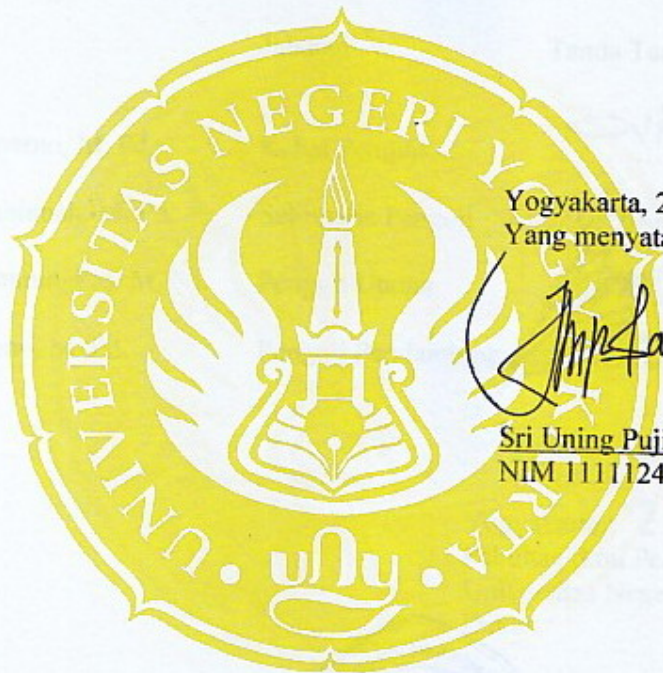
Sungkono, M. Pd.
NIP 19611003 198703 1 001



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



Yogyakarta, 28 Mei 2014
Yang menyatakan,

Sri Uning Puji Utami
NIM 11111247044

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “PENINGKATAN KREATIVITAS SENI MELALUI BERMAIN MEMBENTUK BEBAS TERARAH PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PEDAGOGIA YOGYAKARTA” yang disusun oleh Sri Uning Puji Utami, NIM 11111247044, ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suparno, M. Pd.	Ketua Penguji		8-7-2014
Muthmainnah, M. Pd.	Sekretaris Penguji		10-7-2014
Joko Pamungkas, M. Pd.	Penguji Utama		11-7-2014
Sungkono, M. Pd.	Penguji Pendamping		8-7-2014

Yogyakarta, 26 AUG 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP. 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Kesempatan bermain bebas yang luas dan terarah akan meningkatkan kreativitas dalam berkarya”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Keluargaku yang telah mendampingi dan selalu memberikan dukungan
2. Almamater kebanggaanku Universitas Negeri Yogyakarta
3. Nusa, bangsa dan negara

**PENINGKATAN KREATIVITAS SENI
MELALUI BERMAIN MEMBENTUK BEBAS TERARAH
PADA ANAK KELOMPOK B DI TK PEDAGOGIA YOGYAKARTA**

Oleh
Sri Uning Puji Utami
NIM 11111247044

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas seni melalui bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta. Kreativitas seni membentuk bebas terarah yang ditingkatkan antara lain *originalitas*, *fleksibilitas*, *fluency* dan *elaborasi*.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang bersifat kolaboratif. Desain penelitian yang digunakan mengadopsi model spiral dari pendapat Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Suharsimi Arikunto) melalui empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek Penelitian Tindakan Kelas berjumlah 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Objek penelitian adalah kreativitas seni melalui bermain membentuk bebas terarah. Metode pengumpulan data menggunakan observasi dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan dokumentasi.

Hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan membentuk bebas terarah dengan plastisin yang dilakukan secara individu dengan menggunakan tahap bermain *parallel play* dapat meningkatkan kreativitas seni. Hal ini dapat diketahui dari meningkatnya kemampuan kreativitas seni membentuk pada kondisi pra siklus berkriteria baik sebanyak 3 anak pada kondisi siklus I mengalami sedikit kenaikan menjadi 5 anak, sedangkan pada kondisi siklus II mengalami peningkatan sebanyak 15 anak, maka tindakan dihentikan karena kemampuan kreativitas seni membentuk bebas terarah sudah mencapai indikator keberhasilan. Adapun langkah-langkah pelaksanaan antara lain, (1) guru memberikan apersepsi tema, (2) guru memberikan penjelasan secara klasikal tentang cara membentuk dengan plastisin, (3) guru memberikan contoh kemudian anak berkreasi menggunakan media plastisin dan membentuk sesuai sub tema, (4) pembelajaran dilakukan dengan *setting* kelas baik di dalam maupun di luar kelas dengan tahap bermain *parallel play*, (5) guru membimbing dalam berkreasi membentuk bebas terarah.

Kata kunci: *kreativitas seni, bermain membentuk bebas terarah, TK Kelompok B*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah segala puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah dan rahmat-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi sebagai salah satu tugas akhir untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan menyelesaikan skripsi untuk memperoleh gelar sarjana.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penelitian.
3. Koordinator Program Studi PG-PAUD yang telah memberikan bimbingan, arahan serta bantuan selama ini.
4. Bapak Dr. Suparno, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing I dan Bapak Sungkono, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan, motivasi dan bimbingan dengan baik, serta meluangkan waktu selama proses hingga penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Nuwu Ningsih, S. Pd. selaku Kepala Sekolah TK Pedagogia Yogyakarta yang telah memberikan ijin dan memberikan bimbingan selama proses penelitian berlangsung.
6. Ibu Siwi Widiastuti, S. Pd. sebagai kolaborator yang telah membantu selama penelitian berlangsung.
7. Ibu Guru TK Pedagogia, yang memberikan bimbingan, bantuan dan semangat sampai selesai skripsi.

8. Keluarga tercinta yang telah memberikan motivasi, dukungan moral maupun materiil hingga terselesaikannya skripsi.
9. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, yang telah membantu selama peneliti.

Semoga segala dukungan dan partisipasi yang selalu diberikan kepada penulis menjadi amal kebaikan dan mendapatkan ridho serta balasan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi dunia pendidikan, khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pendidik, serta bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama Anak Usia Dini.

Yogyakarta, 27 Januari 2014
Penulis,



Sri Uning Puji Utami
NIM 11111247044

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
HALAMAN ABSTRAK	vii
HALAMAN KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Definisi Operasional	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kreativitas Anak Usia Dini	9
1. Perkembangan Kreativitas atau Daya Cipta	9
2. Pengertian Kreativitas	9
3. Ciri Kreativitas	12
4. Kondisi Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini	15
5. Kondisi Yang Dapat Merugikan Kreativitas Anak Usia Dini	16
B. Hakikat Anak Usia Dini.....	17
1. Pengertian Anak Usia Dini	17
2. Karakteristik Anak Usia Dini	18

C.	Bermain Bebas Terarah.....	21
1.	Pengertian bermain	21
2.	Manfaat Bermain	21
3.	Jenis Bermain	23
4.	Unsur Bermain	24
5.	Tahap Perkembangan Bermain	24
6.	Ciri Bermain	25
D.	Kegiatan Membentuk Bebas	26
1.	Pengertian Membentuk	26
2.	Tujuan Membentuk	26
3.	Karakteristik Bahan Membentuk	27
4.	Teknik Membentuk	28
E.	Penelitian Yang Relevan.....	31
F.	Kerangka Pikir	32
G.	Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN		
A.	Jenis Penelitian	35
B.	Subjek Penelitian	36
C.	Tempat, Waktu, dan Setting Penelitian	36
D.	Desain Penelitian	36
E.	Metode Pengumpulan data	43
F.	Instrumen Penelitian	45
G.	Teknik Analisis Data	47
H.	Indikator Keberhasilan	48
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
A.	Hasil Penelitian.....	49
1.	Lokasi dan Kondisi Sekolah	49
2.	Deskripsi Pelaksanaan Pra Siklus	51
3.	Deskripsi Pelaksanaan Siklus I	55
4.	Deskripsi Pelaksanaan Siklus II.....	69
B.	Pembahasan	81
C.	Keterbatasan Penelitian	84

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah	46
Tabel 2. Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah	46
Tabel 3. Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Tahap Pra Siklus.....	54
Tabel 4. Data Observasi Siklus I Pertemuan Pertama	59
Tabel 5. Data Observasi Siklus I Pertemuan Kedua	61
Tabel 6. Data Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga	63
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus I	66
Tabel 8. Data Observasi Siklus II Pertemuan Pertama	72
Tabel 9. Data Observasi Siklus II Pertemuan Kedua	74
Tabel 10. Data Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga	77
Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus II	80

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir	33
Gambar 2. Proses Penelitian Tindakan Kelas Dalam Meningkatkan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah.....	37
Gambar 3. Diagram Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Tahap Pra Siklus	54
Gambar 4. Diagram Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Pada Tahap Pra Siklus dan Siklus I.....	66
Gambar 5. Diagram Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Pada Terarah Tahap Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II	80

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	91
Lampiran 2. Jadwal Penelitian	92
Lampiran 3. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	93
Lampiran 4. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Pra Siklus	107
Lampiran 5. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus I Pertemuan Pertama	108
Lampiran 6. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus I Pertemuan Kedua	109
Lampiran 7. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus I Pertemuan Ketiga	110
Lampiran 8. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus II Pertemuan Pertama ...	111
Lampiran 9. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus II Pertemuan Kedua	112
Lampiran 10. Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Pada Siklus II Pertemuan Ketiga	113
Lampiran 11. Hasil Pengamatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	114
Lampiran 12. Foto Hasil Observasi	115

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan prasekolah merupakan pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan anak, baik jasmani maupun rohani. Masa kanak-kanak merupakan masa yang sangat penting untuk mendasari pemahaman terhadap pertumbuhan dan perkembangan sikap dan perilaku, pengetahuan, kecerdasan, dan bahasa. Warga Negara berhak mendapatkan pendidikan, tidak terkecuali bagi anak usia dini, dimana pendidikan tersebut dapat mengembangkan potensi dan memberikan pondasi yang kokoh sehingga kemampuan anak dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Salah satu tujuan bangsa Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan UUD 1945 yaitu “mencerdaskan kehidupan bangsa”, dimana setiap warga negara atau manusia berhak mendapatkan pendidikan.

Pemerintah mewujudkan tujuan bangsa Indonesia tersebut dengan membuat UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) BAB I Pasal 1 Ayat (14) disebutkan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pada BAB II Pasal 3 ditetapkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan keterampilan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta

didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Selain itu tujuan Pendidikan Anak Usia Dini yang ingin dicapai adalah dapat memahami perkembangan kreativitas usaha yang terkait dengan pengembangannya.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan investasi yang besar bagi keluarga dan bangsa karena anak-anak merupakan generasi penerus bangsa yang kelak akan membangun bangsa Indonesia menjadi bangsa yang lebih maju. Usia dini merupakan periode emas (*the golden age*) bagi perkembangan anak untuk memperoleh proses pendidikan. Periode emas ini menurut (Slamet Suyanto, 2005: 6), merupakan saat-saat berharga bagi seorang anak untuk mengenali berbagai aspek pertumbuhan dan perkembangan baik fisik dan motorik, perkembangan moral (termasuk kepribadian, watak, dan akhlak), sosial, emosional, intelektual, dan bahasa juga berlangsung sangat pesat.

Tujuan pendidikan yang terdapat di dalam standar kompetensi di Taman Kanak-kanak tercantum tujuan pendidikan yaitu membantu mengembangkan berbagai potensi anak baik jasmani dan rohani yang meliputi nilai agama dan moral, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik dan seni sebagai sarana atau media untuk menumbuhkembangkan beberapa kemampuan seperti kemampuan berpikir, kreativitas, dan keterampilan. Adapun tujuan program kegiatan belajar Taman Kanak-Kanak (TK) adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan keterampilan, dan daya cipta anak

didik untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan dan pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Sejalan dengan perkembangan fisik dan psikis anak usia dini, daya cipta atau kreativitas sangat dibutuhkan bagi anak untuk mengembangkan dan meningkatkan kreativitas seni sebagai sarana atau media untuk menumbuh-kembangkan kemampuan berpikir, kreativitas, dan kepekaan rasa serta memberikan pengalaman kepada anak.

Pada pendidikan di TK proses kemampuan berpikir dan kreatif seharusnya mendapat perhatian pendidik dengan benar. Guru sebagai salah satu kunci keberhasilan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak selalu mengupayakan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan menarik, misalnya dengan memberikan kesempatan bermain di luar kelas, sehingga anak akan lebih bebas berkreasi. Pembelajaran di TK membutuhkan guru yang mampu memerankan perannya sebagai pembimbing, motivator dan fasilitator dalam setiap langkah menjalankan tugasnya. Selain itu orang tua juga berperan sangat penting di rumah, misalnya dengan memberikan stimulasi dengan cara menyediakan bahan seperti plastisin untuk berkreasi. Kegiatan tersebut bertujuan agar anak mampu berkreasi dalam membentuk bebas terarah dengan menggunakan plastisin. Kegiatan membentuk bebas terarah ini dipilih karena dalam pembelajaran di TK menggunakan tema-tema yang dekat dengan anak dan sesuai dengan kebutuhan anak, sehingga guru dan anak dapat fokus pada kegiatan yang sesuai dengan tema tersebut.

Kreativitas seni pada usia dini seharusnya sudah berkembang secara optimal karena kreativitas merupakan hal penting pula dalam kehidupan. Kreativitas membuat manusia lebih produktif. Selain itu juga kreativitas dapat meningkatkan kualitas hidup serta dapat mempermudah mencari jalan keluar dari sebuah permasalahan (*problem solving*). Menurut Sumanto (2005: 11), kreativitas seni adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya seni termasuk dalam bidang senirupa. Kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam sebuah karya seni dengan didukung kemampuan keterampilan yang dimilikinya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di TK Pedagogia kelompok B, banyak anak-anak yang dari segi perkembangan kemampuan kognitif, perkembangan sosial emosional, nilai agama dan moral serta bahasa sudah berkembang baik, tetapi dalam hal perkembangan kemampuan kreativitas seni khususnya membentuk ada 14 anak yang terlihat kurang terampil dan kreatif, sehingga masih perlu ditingkatkan.

Dalam hal bermain membentuk bebas terarah banyak anak yang masih kurang kreatif dikarenakan anak lebih banyak melihat contoh yang diberikan oleh guru atau melihat hasil karya milik teman. Hal ini terlihat ketika anak-anak mengerjakan kegiatan seperti menggambar, mewarnai, mencetak, *finger painting*, apalagi kegiatan membentuk dengan menggunakan media seperti plastisin, tanah liat, *playdough*, dan lain-lain, masih banyak anak-anak yang masih mencontoh apa yang diberikan oleh guru bahkan melihat hasil karya milik temannya, selain

itu kegiatan bermain bebas terarah yang dikemas menarik dan anak diberikan kebebasan dalam bereksplorasi dan berkreasi.

Dengan demikian peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas, agar dapat meningkatkan kreativitas seni anak dengan baik. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Kegiatan Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Sebagian besar anak kelompok B di TK Pedagogia kreativitasnya masih kurang.
2. Kurang optimalnya kegiatan bermain membentuk bebas terarah yang dilakukan anak kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah kreativitas anak yang masih kurang, maka dalam penelitian ini hanya membatasi permasalahan pada peningkatan kreativitas seni dalam membentuk bebas terarah yang dilihat masih kurang pada anak kelompok B TK Pedagogia Yogyakarta.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti, maka diperoleh rumusan masalah adalah “Bagaimana meningkatkan kreativitas seni

melalui bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B TK Pedagogia Yogyakarta?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.

1. Bagi siswa
 - a) Dapat meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah.
 - b) Dapat memperoleh pengalaman langsung melalui kegiatan bermain membentuk bebas terarah.
2. Bagi guru
 - a) Sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kegiatan bermain yang menarik bagi anak dalam setiap pembelajaran.
 - b) Dapat meningkatkan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas pada anak kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta.
3. Bagi sekolah

Bahan pertimbangan bagi sekolah dalam pengambilan kebijakan yang terkait dengan kegiatan bermain membentuk bebas yang akan digunakan oleh guru untuk mengembangkan kreativitas seni anak TK.

4. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadikan bahan kajian untuk penelitian yang sejenis pada masa yang akan datang.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini bertujuan untuk membatasi dari kemungkinan meluasnya pengertian dan pemahaman terhadap permasalahan yang akan diselesaikan dan teori yang akan dikaji. Adapun definisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Kreativitas Seni

Kreativitas seni pada penelitian ini dikatakan mengalami peningkatan apabila memenuhi kriteria baik dalam keempat unsur kreativitas, antara lain *originalitas* dengan kriteria jika anak menciptakan bentuk yang unik, berbeda dengan yang lain dan selesai dalam mengerjakannya. *Fleksibilitas* jika anak menciptakan bentuk dari ide yang dimiliki dan mengembangkannya dengan apa yang pernah dilihat, dan selesai mengerjakan, sedangkan *fluency* jika anak sangat lancar menuangkan idenya sendiri ke dalam hasil karyanya dan selesai dengan cepat, dan untuk kriteria *elaborasi* jika anak mampu menceritakan atau mendeskripsikan hasil karyanya dengan baik dan lancar. Kemampuan kreativitas anak usia dini diketahui dari hasil observasi yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidak adanya peningkatan kemampuan kreativitas seni awal.

2. Bermain membentuk bebas terarah

Bermain membentuk bebas terarah merupakan kegiatan membentuk yang menyenangkan yang dilakukan oleh setiap anak dengan lebih mengutamakan

prosesnya tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Membentuk bebas terarah ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni dalam membentuk bebas dengan plastisin yang tentu saja sesuai dengan tema. Kemampuan membentuk tersebut melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang anak dapatkan dari lingkungan yang dituangkan dalam bentuk hasil karya atau sebuah produk.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kreativitas Seni Anak Usia Dini

1. Perkembangan Kreativitas atau Daya Cipta

Kreativitas sering disebut dengan daya cipta. Menurut Freeman dan Munandar (dalam Slamet Suyanto, 2005: 75), kreativitas sama halnya dengan aspek psikologi lainnya hendaknya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan.

Menurut Danasee (2013), pengertian kreativitas secara umum adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya. Jadi kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru ketika seseorang berinteraksi dengan lingkungannya.

2. Pengertian Kreativitas Seni

Menurut Sumanto (2005: 11), kreativitas seni adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya seni termasuk dalam bidang senirupa. Selain itu kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Menurut Elliot (dalam Suratno, 2005: 24), menyatakan bahwa kreativitas seni sangat dekat dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai. Sedangkan ahli lain Supriadi yang dikutip oleh Yeni (2010: 13), mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan

sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Dari beberapa pengertian yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni adalah sesuatu yang dihadapi anak usia dini dalam menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) dengan sebaik apapun sehingga anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan baik.

Munandar (dalam Sumanto, 2005: 39), mengatakan bahwa kreativitas seni merupakan pengalaman dalam mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pada umumnya definisi kreativitas dirumuskan dalam istilah pribadi (*person*), proses (*process*), produk (*product*), dan dorongan (*press*), seperti diungkapkan oleh Rhodes yang menyebutkan sebagai “*Four P’s of Creativity: Person, Process, Product, and Press*”.

Dari pengertian atau definisi kreativitas di atas dapat dijabarkan bahwa:

- a. *Person* (segi pribadi), kreativitas adalah hasil keunikan pribadi dalam interaksinya dengan lingkungan dan merupakan penggambaran adanya berbagai ciri khusus dalam tiap individu. Ciri-ciri antara lain berupa rasa ingin tahu, daya imajinasi kuat, tertarik pada hal-hal yang baru, mempunyai minat yang luas, berani mengambil resiko, mempunyai prakarsa dan kepercayaan diri, tekun dan ulet dalam mengerjakan tugas yang diminati dan diyakini.
- b. *Process* (segi proses), kreativitas adalah hasil dari tahapan pengalaman seseorang dalam melakukan suatu pekerjaan atau kegiatan. Pemunculan kreativitas diperlukan proses melalui pemberian kesempatan dan kebebasan bereksperimen atau bersibuk diri secara kreatif.

- c. *Product* (segi produk), kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta atau menghasilkan produk-produk baru, atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada. Jika kondisi pribadi anak dan kondisi lingkungan cukup mendukung, maka akan memungkinkan seseorang untuk menghasilkan suatu produk kreatif.
- d. *Press* (segi pendorong), merupakan suatu kondisi yang memotivasi seseorang pada perilaku kreatif. Pendorong kreativitas ini dapat berupa keinginan yang kuat pada diri individu, dan dapat juga berupa penghargaan dari orang lain (orang tua, guru), serta tersedianya sarana dan prasarana penunjang sikap kreatif. Menurut Suratno (2005: 40), terdapat dua faktor pendukung kemauan seseorang, yaitu kemauan dari dalam (motivasi intrinsik) dan kemauan yang disebabkan karena dorongan dari luar (motivasi ekstrinsik).

1) Motivasi intrinsik

Adalah kemauan yang tumbuh karena kesadaran diri untuk membangun pengetahuan dan pengalaman tanpa paksaan dari orang lain. Motivasi ini menjadi pendorong utama bagi pengembangan kreativitas anak, karena dilakukan atas kesadarannya sendiri.

2) Motivasi ekstrinsik

Adalah motivasi berasal dari berbagai sumber seperti penghargaan atas kreasi yang dihasilkan anak, pujian, dan insentif atau hadiah atas keberhasilan.

Dari beberapa uraian definisi di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa kreativitas merupakan suatu proses seseorang yang memiliki gagasan atau ide baru, proses baru, produk yang baru yang muncul dari kesadaran diri dan

menghasilkan penghargaan atas kreasi baik itu penghargaan dari dirinya sendiri maupun penghargaan dari orang lain.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni adalah kemampuan berkarya seni dengan memanfaatkan imajinasinya dan kemampuannya untuk berkreativitas sehingga mampu menemukan, menciptakan atau memadukan ke dalam suatu karya seni rupa yang indah dan menarik.

3. Ciri kreativitas seni

Menurut Supriadi (dalam Yeni, 2010: 13), mengatakan bahwa ciri-ciri kreativitas seni dapat dikelompokkan dalam dua kategori, kognitif, dan nonkognitif. Ciri kognitif diantaranya originalitas (keaslian), fleksibilitas (fleksibel atau keluwesan), *fluency* (kelancaran), dan elaborasi (menguraikan). Sedangkan ciri nonkognitif diantaranya motivasi sikap dan kepribadian kreatif. Kedua ciri ini sangatlah penting dan saling berkaitan seperti yang disampaikan oleh Yeni Rachmawati, dkk (2010: 15), bahwa kecerdasan yang tidak ditunjang dengan kepribadian kreatif tidak menghasilkan apapun. Kreativitas seni dalam penelitian ini adalah kreativitas anak dalam berkreasi membentuk bebas terarah dengan menggunakan plastisin.

Dari pendapat di atas, seorang anak yang kreatif akan memiliki kemampuan dan *fluency* atau kelancaran untuk menghasilkan ide baru atau cara berpikir baru, sehingga anak kreatif tersebut mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya (*problem solving*). Sedangkan fleksibilitas atau keluwesan diartikan bahwa seorang anak yang kreatif memiliki banyak ide dan mengembangkannya dalam kesehariannya, bahkan dapat memecahkan permasalahan yang rumit. Originalitas

atau keaslian lebih dilihat dari segi kemampuan untuk menghasilkan ide yang unik dalam arti berbeda dengan orang lain, sedangkan *elaboration* atau menguraikan adalah anak mampu menjelaskan atau menyampaikan hasil tersebut.

Anak kreatif memiliki rasa ingin tahu yang tinggi serta ingin memuaskan keingintahuannya itu sebelum akhirnya mampu menghasilkan produk secara kreatif pula. Anak kreatif yaitu anak yang pikirannya berdaya, penuh dengan inisiatif dan tidak selalu bergantung pada orang lain.

Menurut Suratno (2005: 10), anak kreatif adalah anak yang mampu memperdayakan pikirannya untuk menghasilkan gagasan baru, memecahkan masalah dan ide yang mempunyai maksud dan tujuan yang ditentukan. Ketika anak mengekspresikan pikirannya atau kegiatannya yang berdaya cipta, berinisiatif sendiri, dengan cara-cara yang original, maka kita dapat mengatakan bahwa mereka itu adalah anak yang kreatif.

Paul Torrance (dalam Suratno, 2005: 11), menyebutkan karakteristik kreatif anak adalah sebagai berikut:

a) anak kreatif belajar dengan cara –cara yang kreatif, b) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif, c) anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan, d) anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda, e) anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya, dan f) anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Adapun penjelasan dari beberapa karakteristik tersebut di atas adalah sebagai berikut:

1) Anak kreatif belajar dengan cara –cara yang kreatif.

Dalam proses pembelajaran seharusnya memberikan kesempatan yang luas kepada anak untuk bebas bereksperimen dan bereksplorasi, sehingga anak

memperoleh pengalaman yang berkesan dan menjadikan apa yang dipelajari anak lebih lama untuk diingat. Dengan bereksperimen, bereksplorasi, manipulasi dan permainan, kreativitas anak akan berkembang.

- 2) Anak kreatif memiliki rentang perhatian yang panjang terhadap hal yang membutuhkan usaha kreatif.

Anak kreatif memiliki rentang perhatian kurang lebih 15 menit lebih lama. Hal ini menunjukkan bahwa anak kreatif tidak mudah bosan dalam mengeksplorasi, memanipulasi, bereksperimen dan memainkan alat permainan.

- 3) Anak kreatif memiliki kemampuan mengorganisasikan yang menakjubkan.

Anak kreatif adalah anak yang pikirannya berdaya cipta, dengan demikian anak kreatif sering merasa lebih dari pada anak yang lain. Hal ini ditunjukkan dengan peran mereka ketika memimpin dalam kegiatan bermain.

- 4) Anak kreatif dapat kembali kepada sesuatu yang sudah dikenalnya dan melihat dari cara yang berbeda.

Anak kreatif merupakan anak yang suka belajar untuk memperoleh pengalaman. Anak tidak lekas bosan untuk mendapatkan pengalaman yang sama berkali-kali. Jika pengalaman pertama diperoleh, mereka akan mencoba dengan cara yang lain sehingga anak memiliki pengalaman yang baru lagi.

- 5) Anak kreatif belajar banyak melalui fantasi, dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan pengalamannya.

Anak kreatif akan selalu haus dengan pengalaman yang baru yang dapat diperoleh secara langsung melalui kegiatan eksperimen yang dilakukannya. Karena itu anak harus diberikan banyak bekal pengalaman melalui eksperimennya

sendiri baik melalui kesenian, musik, drama kreatif, maupun menggunakan bahasa yang mengekspresikan kelucuan, suasana personal yang bebas dan dapat diterima anak.

- 6) Anak kreatif menikmati permainan dengan kata-kata dan tempat sebagai pencerita yang alami.

Aktivitas ketika bermain akan mengembangkan fantasi-fantasinya, khayalan-khayalan imajinatifnya sehingga akan memperkuat kekreatifan anak. Melalui kegiatan membentuk anak akan mendapatkan ide-ide baru dan hasil yang lebih unik.

4. Kondisi Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas Seni Anak Usia Dini

Kreativitas merupakan unsur bawaan yang hanya dimiliki oleh sebagian kecil anak yang akan berkembang secara otomatis dan membutuhkan banyak rangsangan atau dorongan dari lingkungan sekitar. Menurut Harlock (1978: 11), kondisi yang meningkatkan kreativitas antara lain: a) waktu, b) kesempatan menyendiri, c) dorongan, d) sarana, e) lingkungan yang merangsang, f) hubungan orang tua dan anak yang tidak posesif, g) cara mendidik anak, dan h) kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Dari pendapat tersebut dapat diuraikan bahwa untuk menjadi kreatif, anak sebaiknya diberikan waktu untuk berkreasi dan diberikan juga kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya atau dengan cara lain yaitu memberikan anak kesempatan untuk menyendiri sesaat untuk mengembangkan imajinasinya. Sebagai pendidik maupun orang tua memberikan dorongan berupa stimulus, memberikan sarana yang mendukung untuk bereksperimen dan bereksplorasi,

lingkungan yang mendukung sangatlah penting, karena dengan semangat dan dorongan yang diberikan akan membuat anak tersebut lebih percaya diri. Selain itu adanya kesempatan serta hubungan yang baik antara anak dan orang tua serta cara mendidik yang demokratis dan permisif akan menumbuhkan kreatifitas dan yang lebih penting adalah menumbuhkan rasa percaya diri yang tinggi.

5. Kondisi Yang Dapat Merugikan Kreativitas Seni Anak Usia Dini

Selain kondisi yang menguntungkan ada juga kondisi yang merugikan kreativitas anak usia dini. Pendapat ini disampaikan oleh Hurlock (1978: 11), antar lain sebagai berikut: a) membatasi eksplorasi, b) keterpaduan waktu , c) dorongan kebersamaan keluarga, d) membatasi khayalan, e) peralatan bermain yang sangat terstruktur, f) orang tua yang terlalu melindungi, dan g) disiplin yang otoriter.

Dari pendapat tersebut dapat dijabarkan bahwa kondisi di lingkungan sekitar juga bisa merugikan kreativitas anak, seperti membatasi anak untuk bereksplorasi, hal ini diartikan bahwa dengan membatasi anak untuk bereksplorasi maka orang tua juga membatasi perkembangan kreativitas anak. Keterpaduan waktu tersebut diartikan apabila anak serba diatur sehingga hanya tersisa sedikit waktu untuk bebas bermain sesuka hati. Maksud dorongan kebersamaan keluarga diartikan bahwa apabila semua keluarga melakukan kegiatan secara bersama-sama tanpa memperdulikan minat dan pilihan masing-masing individu, kemudian dengan peralatan yang sangat terstruktur, contohnya adalah mainan boneka yang sudah berpakaian lengkap tanpa ada asesoris untuk melengkapinya (tas, topi, baju ganti, dan lain-lain).

B. Hakikat Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini (AUD) dengan rentang usia antara 0-6 tahun merupakan individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat. Pada usia ini anak mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan diberbagai aspek baik fisik, kognitif, dan sosial emosional. Pada usia ini (*golden age*). Selain pertumbuhan dan perkembangan fisik motorik. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS) yang terdapat pada pasal 1 ayat 14 yang berbunyi:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan anak usia dini merupakan bentuk layanan pendidikan yang diberikan pada usia 0-6 tahun. Layanan yang diberikan disesuaikan dengan karakteristik yaitu berdasarkan pertumbuhan dan perkembangan anak. Pada layanan pendidikan PAUD pada jalur formal yaitu Taman Kanak-Kanak usia 4-6 tahun untuk mengembangkan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak, baik secara psikis maupun fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), bahasa, nilai sosial emosional berupa perilaku dan sikap.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak usia dini merupakan seorang individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun yang sedang mengalami masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga pada usia ini

(*golden age*) diperlukan stimulus yang tepat dari lingkungan sekitar agar tumbuh dan berkembang dengan optimal.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak adalah seorang individu yang unik dan memiliki karakteristik dan potensi yang harus dikembangkan. Pada usia ini anak selalu aktif, memiliki keingintahuan yang tinggi terhadap apa yang dilihat, dirasakan dan didengarnya. Pada masa ini anak harus didorong untuk mengembangkan inisiatif, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya.

Menurut Cucu Eliyawati (2005: 2), karakteristik anak usia prasekolah sebagai berikut: a) anak bersifat unik, b) anak mengekspresikan perilakunya secara spontan, c) anak bersifat aktif dan enerjik, d) anak bersifat egosentris, e) anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, f) anak kaya dengan fantasi, g) anak merupakan usia belajar yang potensial.

Dari beberapa karakteristik yang disampaikan tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Anak bersifat unik

Setiap anak memiliki sifat yang unik. Anak memiliki bawaan dari orang tuanya serta minat atau kemampuan dan latar belakang berbeda sehingga tercipta keanekaragaman, bakat dan minat anak sesuai kemampuan dan keunikan yang dimiliki masing-masing.

2. Anak mengekspresikan perilakunya secara spontan

Perilaku spontan yang dilakukan anak biasanya terjadi saat anak diajak bercerita. Anak akan berbicara secara spontan tanpa dipikirkan terlebih dahulu. Apa yang muncul tiba-tiba akan membuat anak aktif dan mengutarakan sesuatu secara spontan. Hal demikian juga terlihat ketika anak sedang bermain bebas dan berkreasi. Perilaku yang ditampilkan anak umumnya relatif asli dan tidak ditutup-tutupi sehingga merefleksikan apa yang ada di dalam perasaan dan pikirannya.

3. Anak bersifat aktif dan energik

Setiap anak usia dini mempunyai karakteristik aktif dan energik. Anak pada umumnya senang melakukan berbagai aktivitas terutama akan terlihat ketika anak sedang melakukan kegiatan yang menantang dan baru. Adanya kegiatan permainan yang dapat menstimulus anak akan aktif dan energik (anak sehat), sehingga tujuan kegiatan akan tercapai karena anak merasa senang dan tertarik dengan kegiatan yang diajarkan karena keaktifan anak tersebut bisa dijadikan sebagai alat ukur keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran.

4. Anak bersifat egosentris

Anak usia dini masih sangat bersifat egosentris. Egosentris ini dimaksudkan adalah dimana anak cenderung melihat dan memahami segala sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri. Ini terlihat ketika di awal masuk sekolah. Anak belum terbiasa dalam berbagi dengan teman baru, bermain bersama dengan teman yang baru, saling menghargai dan bersosialisasi dengan lingkungan yang baru juga. Sifat egosentris ini akan hilang apabila anak dibiasakan untuk bersikap sosial. Adanya stimulus yang tepat dari lingkungan terdekat anak terutama kedua

orang tuanya, akan mengurangi sikap egosentris dan mulai merasa saling membutuhkan dengan temannya.

5. Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal

Rasa ingin tahu anak yang sangat besar ini akan terlihat ketika guru mempunyai media pembelajaran yang baru bagi anak. Anak akan lebih memperhatikan dengan serius apabila media guru yang digunakan tersebut merupakan hal yang baru dan menarik baginya. Keantusiasan anak tersebut akan terlihat dengan banyak bertanya.

6. Anak kaya dengan fantasi

Anak mempunyai cara berpikir dan penuh dengan fantasi. Misalnya dalam kegiatan bercerita, menggambar, dan membentuk menggunakan berbagai media. Ketika anak melakukan kegiatan membentuk bebas, anak akan berfantasi dan berimajinasi mengenai banyak hal sesuai dengan apa yang terpikirkan saat itu. Anak akan merasa senang ketika mendengarkan cerita dari orang lain, tetapi anak akan lebih merasakan senang ketika ceritanya didengarkan oleh orang lain, walaupun terkadang cerita tersebut bersifat hal-hal yang aneh dan di luar aktivitas kesehariannya.

7. Anak merupakan usia belajar yang potensial

Usia anak usia dini merupakan masa emas dimana anak banyak menyimpan, mengingat, dan mempelajari sesuatu dengan sangat baik. Di masa ini anak memiliki potensi yang sangat besar untuk menyerap apa yang diperoleh dan mempelajari hal-hal yang baru dari lingkungan di sekitarnya. Oleh karena itu

stimulus yang baik yang diberikan oleh orang tua maupun orang lain yang berada disekitarnya akan dapat menjadikan anak tersebut cerdas.

C. Bermain Membentuk Bebas Terarah

1. Pengertian Bermain

Bermain merupakan dunia anak yang menyenangkan. Proses belajar dilalui oleh anak melalui aktivitas bermain yang memberikan kesenangan bagi anak, dimana bermain memiliki peran langsung terhadap semua aspek perkembangan anak usia dini baik kognitif, bahkan sosial emosionalnya.

Menurut Soegeng Santoso (Kamtini, 2005), bermain adalah suatu kegiatan atau tingkah laku yang dilakukan anak secara sendirian atau berkelompok dengan menggunakan alat atau tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan Elizabeth B. Hurlock (Kamtini, 2005), mengartikan bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir atau hasil yang didapat akan tetapi jauh lebih penting prosesnya. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

Dari beberapa pendapat tokoh di atas dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan aktivitas yang dilakukan oleh anak baik secara individu maupun secara berkelompok baik dengan alat maupun tanpa alat untuk mendapatkan kesenangan. Bermain membentuk bebas dalam penelitian ini adalah bermain dengan menggunakan plastisin untuk membentuk sesuai dengan tema.

2. Manfaat Bermain

Kegiatan bermain merupakan kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh setiap anak. Menurut Suratno (2005:80), manfaat bermain yaitu: (a) bermain

untuk perkembangan fisik, (b) perkembangan aspek motorik halus dan kasar, (c) manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial, (d) manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian, (e) manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi, (f) manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Adapun penjelasan dari pendapat tersebut adalah:

- a. Perkembangan fisik. Perkembangan fisik ini sering sekali dilakukan oleh anak-anak dan melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, melompat, meloncat, melakukan petak umpat, dll.
- b. Perkembangan aspek motorik halus dan kasar. Aktivitas ini lebih banyak menggunakan otot kasar seperti bermain bola, berlari-larian, lempar tangkap, sundah mandah, dan lain-lain sehingga perkembangan fisik anak akan tumbuh dengan kuat. Disamping itu anak dapat mengembangkan motorik halusnya dengan menggambar, membuat garis lurus dan lengkung, sehingga motorik halusnyapun bisa berkembang dan bermanfaat untuk kehidupan selanjutnya.
- c. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek sosial. Manusia memiliki kodrat sebagai makhluk sosial. Melalui bermain anak melakukan komunikasi dengan orang lain, misalnya melakukan kegiatan bermain peran, bernegosiasi, dan sebagainya.
- d. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek emosi atau kepribadian. Di setiap permainan yang dilakukan oleh anak tidak luput dari adanya aturan yang berlaku baik itu aturan yang sudah ada maupun aturan yang dibuat sepihak oleh orang dewasa. Dengan adanya aturan dan larangan akan melalui

bermain, seorang anak dapat mengerti dan memahami setiap aturan yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

- e. Manfaat bermain untuk perkembangan aspek kognisi.

Melalui bermain ini banyak konsep baru yang akan didapat, antara lain konsep dasar tentang warna, ukuran, bentuk, rasa, sebagai landasan untuk belajar menulis, bahasa, matematika dan ilmu pengetahuan lain.

- f. Manfaat bermain untuk mengasah ketajaman penginderaan. Dengan melalui bermain ini pula semua indera akan diasah, seperti pendengaran, penglihatan, penciuman, peraba yang kesemuanya merupakan karunia Tuhan yang diberikan pada kita yang harus distimulus dengan sebaik mungkin, sehingga anak akan tanggap terhadap rangsangan yang diterimanya.

3. Jenis Bermain

Hurlock (1978), menjelaskan bahwa permainan atau bermain dilakukan anak dengan beberapa macam perilaku. Berdasarkan perilaku keterlibatan anak, bermain dibedakan dalam dua kategori yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. Bermain aktif

Bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan melalui aktivitas yang dilakukan oleh anak sendiri yang dipengaruhi oleh kondisi anak, seperti: kesehatan anak, teman bermain, tingkat kecerdasan anak, jenis kelamin, alat permainan yang dimiliki dan lingkungan yang dilakukan untuk bermain. Adapun kegiatan bermain aktif antara lain: bermain bebas, bermain konstruktif (membangun menghasilkan karya), bermain peran, eksplorasi (melakukan

kegiatan menjelajah, petak umpat, mencari jejak, dan lain-lain), bermain musik, dan mengumpulkan benda.

b. Bermain pasif

Bermain pasif adalah kegiatan yang lebih memanfaatkan inderanya seperti pendengaran, penglihatan. Contoh aktivitas maupun kegiatan bermain pasif antara lain: mendengar, melihat komik atau majalah, menonton televisi, mendengarkan musik.

4. Unsur Bermain

Pendapat Hughes yang dikutip oleh Mayke (1999: 27), bermain merupakan hal yang berbeda dengan belajar dan bekerja. Unsur-unsur penting dalam bermain antara lain: a) bertujuan untuk mencari kepuasan, b) bebas dan dapat memilih atas kemauan sendiri, c) menyenangkan dan dapat dinikmati oleh anak, d) memunculkan khayalan dan daya imajinasi anak, dan e) dilakukan secara tepat, aktif dan sadar.

5. Tahap Perkembangan Bermain

Di bawah ini tahap perkembangan bermain menurut Mildred Parten yang dikutip oleh (Mayke Sugianto, 1995: 13-15), berpendapat bahwa:

Kegiatan bermain sebagai sarana sosialisai dan mengamati ada empat bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat mereka bermain. Pada bentuk kegiatan bermain tersebut terlihat adanya peningkatan kadar interaksi sosial, mulai dari kegiatan bermain sendiri sampai bermain bersama. Tahapan perkembangan bermain yang mencerminkan tingkat perkembangan sosial anak adalah, (1) *unoccupied play*, (2) *solitary play*, (3) *onlooker play*, (4) *parallel play*.

Adapun penjelasannya sebagai berikut:

- a. *Unoccupied play*, anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, hanya mengamati kejadian yang ada disekitarnya yang menarik perhatian anak.
- b. *Solitary play*, anak bermain sendiri, dan tampak tidak memperhatikan kehadiran anak lain di sekitarnya.
- c. *Onlooker play*, anak mengamati aktivitas maupun kegiatan yang dilakukan saat main.
- d. *Paralel play*, anak bermain dalam satu kelompok dengan jenis kegiatan main yang sama (lego, mobil-mobilan, balok, dan lain-lain) ada interaksi.

6. Ciri Bermain

Menurut Tadkiroatun Musfiroh (2008: 6), mengemukakan bahwa sebuah kegiatan agar bisa disebut permainan atau bermain maka harus mempunyai ciri-ciri tertentu. Ciri-ciri tersebut meliputi:

- a. Anak melakukan karena spontan, dan sukarela.
- b. Dorongan bermain muncul dari anak bukan perasaan orang lain.
- c. Menyenangkan dan menggembirakan anak. Anak menikmati kegiatan bermain tersebut mereka tampak riang dan senang .
- d. Anak berlaku aktif dimana anak tidak sekedar melompat atau menggerakkan tubuh, namun dapat membentuk, melipat.
- e. Anak bebas memilih mau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain yang lain bersifat fleksibel.

Dari ciri yang disampaikan di atas anak melakukan kegiatan bermain karena munculnya dorongan atau keinginan yang kuat untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan. Keinginan tersebut muncul dengan spontan.

D. Kegiatan Membentuk Bebas

1. Pengertian Membentuk

Menurut Udanarto (dalam Sumanto, 2005: 140), membentuk adalah proses kerja senirupa dengan maksud menghasilkan karya tiga dimensi yang memiliki volume dan ruang. Selain itu kegiatan seni sebagai perwujudan suatu ide, gagasan dari bentuk yang sudah ada atau kreasi ciptaan yang baru (murni). Secara umum membentuk adalah kegiatan membuat karya senirupa tiga dimensi yang hasilnya berupa patung atau barang pakai seperti asbak, periuk, kendi dan sebagainya.

Menurut Sumantri (2005: 152), kegiatan membentuk adalah membentuk objek-objek yang diminati oleh anak usia dini dengan objeknya yang menggunakan jenis tanah liat, plastisin, lilin (malam), adonan kue atau sejenisnya yang aman untuk anak belajar.

Dari beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan membentuk merupakan kegiatan untuk menuangkan ide kreasinya dengan menggunakan media yang aman bagi anak seperti plastisin, tanah liat, *play dough*, bubur kertas dengan melibatkan aktivitas motorik halus untuk menghasilkan bentuk maupun benda tiga dimensi.

2. Tujuan Membentuk

Adapun tujuan membentuk menurut Sumanto (2005: 141-142) adalah sebagai berikut: a) sebagai benda hias, b) sebagai media ritual, c) sebagai media ekspresi, dan d) sebagai tanda peringatan atau monumen.

Dari tujuan membentuk menurut Sumanto diatas dapat diuraikan bahwa:

- a) Sebagai benda hias

Keberadaannya dimaksudkan untuk memenuhi kebutuhan jiwa, perasaan berkaitan dengan upaya dalam mendapatkan rasa keindahan (esthetis), kesenangan (hiburan), kenikmatan dan untuk menghias melalui tampilan karya seni. Hal tersebut dimaksudkan untuk mengungkapkan dan memberikan kepuasan, pesona, sentuhan rasa indah, rasa seni bagi pengamatnya.

b) Sebagai media ritual

Kegiatan ritual keagamaan yang menghadirkan bentuk patung antara lain dimaksudkan sebagai perwujudan nilai-nilai kepercayaan, kesucian, kebenaran dari ajaran yang dianutnya. Misalnya patung Budha dijadikan sarana atau pelengkap dalam kegiatan upacara keagamaan yang dilakukan dengan tujuan agar dapat terwujud suasana khidmat dan mendapatkan keselamatan. Contoh lain seperti patung dewa dalam bangunan Candi dan Pura.

c) Sebagai media ekspresi

Yang dimaksud sebagai media ekspresi adalah sebagai ungkapan perasaan (ekspresi), pengalaman, perwujudan hasil pengamatan baik yang indah maupun tidak indah.

d) Sebagai tanda peringatan atau monumen

Tujuan ini dimaksudkan sebagai perwujudan untuk melestarikan, mengabadikan, mengenang peristiwa bersejarah yang bernilai strategis dan simbolis bagi suatu bangsa dan daerah. Dibangunnya seperti monumen, prasasti, diorama, candi dan lainnya sebagai peranan dan tujuan membentuk sebagai tanda peringatan agar dapat melestarikan nilai-nilai perjuangan, kepahlawanan dan peradaban bangsa.

Tujuan membentuk menurut Hajar Pamadhi (2008: 3), melatih pengamatan, melatih kecermatan dan ketelitian, melatih kemampuan ketepatan, melatih kreativitas, melatih kepakaan rasa indah dan melatih menggunakan bahan secara ekonomis dan hemat.

3. Karakteristik Bahan Membentuk

Secara umum bahan yang digunakan untuk membentuk adalah semua jenis bahan alam dan buatan yang keadaannya utuh, berupa pasta, lembaran, batangan dan sebagainya.

Menurut Sumanto (2005: 142), jenis bahan membentuk dapat dikelompokkan menjadi: (a) bahan yang memiliki sifat lentur atau lunak. Contohnya plastisin atau lilin mainan, tanah liat, adonan bubur, adonan semen, adonan serbuk gergaji, (b) bahan yang memiliki sifat keras, contohnya kayu, batu padas, lilin, sabun batangan, balok es, dan (c) bahan yang sifatnya encer atau cair contohnya cairan lilin, cairan tanah kiat, cairan logam dan lainnya. Berdasarkan asalnya dapat dibedakan yaitu bahan alam, bahan buatan, dan bahan sisa atau limbah.

Sedangkan menurut Hajar Pamadhi (2008: 8), media membentuk antara lain plastisin atau was, sabun batangan, tepung gandum, bubur kertas, limbah serbuk kayu, cor lilin, patung pasir, kertas bekas, kain perca, batu kapur dan kayu.

4. Teknik Membentuk

Adapun teknik membentuk menurut Sumanto (2005: 145) adalah sebagai berikut: a) membutsir, b) memahat, c) mengecor atau menuang, d) menyusun/konstruksi. Dari teknik membentuk tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Membutsir

Membutsir atau modeling adalah teknik membentuk atau mematum dengan menggunakan bahan yang sifatnya masih lentur atau lunak. Prosesnya dilakukan dengan cara membentuk secara langsung bahan yang dipilih/dilakukan dengan tangan atau memakai bantuan alat-alat. Membutsir untuk Taman Kanak-kanak dapat menggunakan bahan yaitu plastisin, tanah liat, dan adonan bubur kertas.

- a. Plastisin (malam butsir) adalah jenis bahan buatan siap pakai yang memiliki sifat lentur dan dijual dalam bentuk balok-balok dalam kemasan plastik. Plastisin mudah dibentuk mainan atau patung dan tidak mengotori tangan atau tempat kerja serta dapat digunakan sewaktu-waktu sehingga sangat praktis sebagai media berkreasi seni.
- b. Tanah liat adalah bahan alam yang telah dijadikan adonan yang lentur atau liat dan siap digunakan untuk membutsir. Kelenturannya dan kepadatan adonannya akan mempengaruhi hasil butsiran yaitu tidak mudah retak atau pecah saat proses pengeringan. Tanah liat ini dipilih dari tanah yang bersih, halus dan dibuat adonan yang lentur tidak terlalu lunak atau terlalu keras.
- c. Adonan bubur kertas dibuat dari kertas bekas/koran yang disobek kecil-kecil kemudian direndam dengan air semalam dan dihancurkan (di blender) kemudian dicampur dengan lem kanji sampai memperoleh adonan yang lentur.

Teknik membutsir ini menggunakan kedua tangan maupun alat, dengan cara menempel sedikit demi sedikit bahan lunak menjadi suatu bentuk maupun benda. Kegiatan membentuk atau membutsir untuk Taman Kanak-kanak (Ambar Astuti,

2008: 34) biasanya menggunakan kedua tangan dengan teknik antara lain: dipijit (*pinch*), dipilin (*coil*), dan dilempeng (*slab*).

Dari teknik tersebut diatas dapat dijelaskan bahwa:

- 1) Dipijit (*pinch*): tanah liat, plastisin, dan adonan bubur kertas ditekan-tekan atau dipijit-pijit diantara ibu jari tangan dan jari-jari tangan sambil dibentuk menjadi benda yang dikehendaki.
- 2) Dipilin (*coil*): tanah liat, plastisin dipilin-pilin dengan jari-jari dan telapak yang sehingga membentuk pipa atau tali-tali silindris dengan besar atau kecil, panjang maupun lebar ditentukan sesuai kebutuhan.
- 3) Dilempeng (*slab*): tanah liat, plastisin dipipihkan atau dilempengkan dengan cara menekan-nekan pada media sehingga membentuk lembaran-lembaran dengan ketebalan yang disesuaikan kebutuhan. Selain itu bisa juga menggunakan alat seperti *roll* (bisa juga menggunakan botol bekas, kaleng bekas yang permukaannya halus).

2. Memahat

Memahat adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya keras. Biasanya menggunakan alat bantu berupa alat pahat atau tatah ukir dan kelengkapan memahat lainnya. Adapun bahan yang digunakan untuk memahat antara lain kayu, batu padas, lilin, balok es dan sejenisnya.

3. Mengecor atau Menuang

Menuang atau mengecor adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan yang sifatnya encer dan cair sehingga dalam proses pembuatannya harus menggunakan alat bantu cetakan sesuai model yang diinginkan.

4. Menyusun atau Konstruksi

Menyusun atau konstruksi adalah teknik membentuk dengan menggunakan bahan berupa aneka bahan alam, bahan buatan, bahan limbah dan sebagainya. Contohnya balok, lembaran yang sudah jadi maupun setengah jadi yang caranya dengan menyusun atau mengkonstruksi bahan yang dipilih menjadi bentuk patung. Biasanya dihasilkan karya unik seperti robot-robotan, binatang, dan lain sebagainya.

Dari beberapa teknik diatas peneliti membatasi penelitian menggunakan teknik membutsir, karena kreativitas seni membentuk pada anak usia Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk melatih berkarya seni dengan menerapkan cara-cara membentuk sederhana sesuai tingkat kemampuan anak.

E. Penelitian Yang Relevan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Siti Rochayah menunjukkan bahwa: terjadi peningkatan kreativitas melalui metode bermain plastisin. Dario Siklus I dilakukan dengan memnerikan kegiatan bermain menggunakan plastisin yang silakukan secara individu dengan tema “Kebutuhanku” dengan sub tema peralatan makan dan minum, seperti gelas, piring, sendok, botol, dan lain-lain. Sedangkan siklus II dilakukan secara berkelompok (3 anak) dengan tema “Kebutuhanku” dengan sub tema aksesoris seperti: kalung, gelang, jam tangan, tpi, dan lain-lain.

Dari penelitian tersebut dapat disimpulkan kondisi awal jumlah anak yang sudah berkembang sangat baik/optimal berjumlah 3 anak atau 13% meningkat pada siklus I menjadi 61% atau 14 anak berkembang sesuai harapan dan

berkembang sangat baik atau optimal. Dan pada siklus II meningkat lebih lagi menjadi 90% atau 21 anak yang terdiri dari 7 anak berkembang sesuai harapan dan 14 anak berkembang sangat baik/optimal.

F. Kerangka Pikir

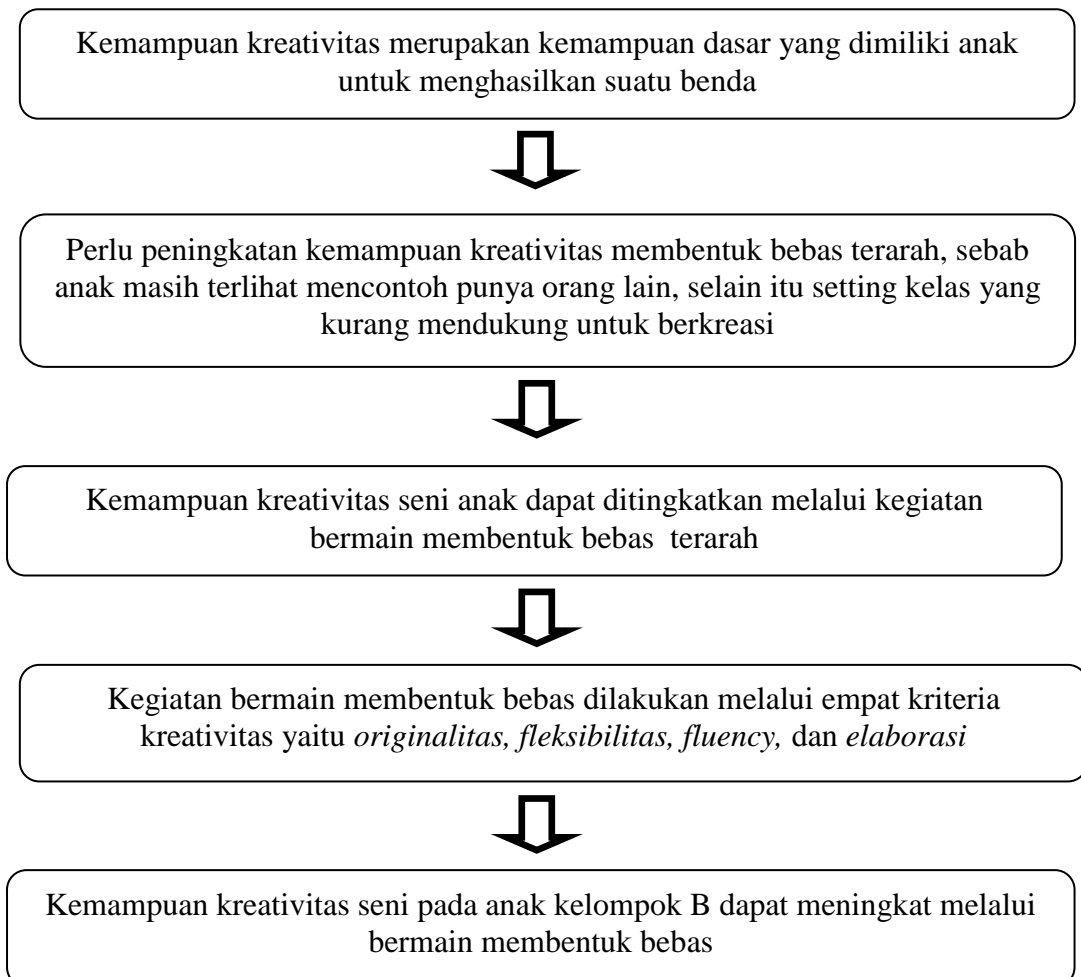
Kemampuan kreativitas merupakan kemampuan yang dimiliki oleh setiap anak untuk menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan ke dalam komposisi karya seni yang tentu saja didukung oleh kemampuan terampil yang dimiliki oleh anak agar anak dapat menghasilkan suatu benda atau produk.

Kenyataan yang ada di lapangan berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di TK Pedagogia kelompok B adalah kreativitas anak dalam membentuk bebas terarah belum optimal, terlihat banyak anak yang melihat hasil karya teman bahkan sama dengan yang dicontohkan guru, selain itu *setting* bermain yang kurang mendukung menjadi faktor penghambat dalam berkreaitivitas.

Kemampuan kreativitas pada anak perlu ditingkatkan karena untuk melatih berkreaitivitas, membantu menyelesaikan masalah. Kreativitas ini dilakukan melalui berbagai macam kegiatan yang menyenangkan bagi anak, misalnya dengan kegiatan bermain membentuk bebas. Dalam kegiatan ini anak membentuk bebas sesuai dengan tema yang direncanakan dalam RKH. Pada dasarnya semua anak menyukai bermain, karena belajar dengan bermain dan bermain seraya belajar akan membantu mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki oleh anak tersebut. Anak dapat menikmati pembelajaran dengan suasana yang menyenangkan melalui bermain. Salah satu aspek untuk mengembangkan

keaktivitas pada anak agar dapat berkembang secara terkoordinasi, dan dapat berkembang dengan alamiah maka perlu dilakukan penelitian ini untuk mengetahui kreativitas anak terutama saat beraktivitas membentuk bebas dengan plastisin.

Berdasarkan uraian di atas maka kegiatan bermain membentuk bebas dipilih untuk meningkatkan atau mengembangkan kreativitas seni membentuk pada anak, sehingga anak lebih kreatif dalam membentuk suatu obyek. Adapun kerangka pikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan menggunakan bagan sebagai berikut ini:



Gambar 1. Bagan Kerangka Pikir

H. Hipotesis Tindakan.

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah kreativitas seni dapat ditingkatkan melalui aktivitas bermain membentuk bebas terarah pada anak kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang dilakukan untuk memperbaiki mutu pembelajaran di kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Wina Sanjaya (2010: 26) adalah proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut. Penelitian tindakan kelas ini dikemas dalam bentuk penelitian tindakan kelas kolaboratif dengan bekerjasama dengan guru kelas dalam melakukan penelitian baik merencanakan, mengobservasi, dan merefleksikan tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Dengan demikian sejak perencanaan penelitian, peneliti senantiasa terlibat dan selanjutnya peneliti memantau, mengumpulkan data, menganalisis data serta melaporkan hasil penelitian dengan dibantu kolaborator.

Dari beberapa definisi tentang penelitian tindakan kelas, ada pendapat lain mengenai hal tersebut yaitu mendefinisikan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat *reflektif* dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu secara lebih berkualitas sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Oleh karena itu penelitian tindakan kelas juga merupakan penelitian yang bersifat *reparatif* dimana memiliki arti bahwa penelitian yang

dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran agar siswa bisa mencapai hasil yang maksimal (Muhammad Asrori, Mansyur, Harun Rasyid, 2009: 9).

B. Subjek Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan diperlukan subyek sebagai sumber data baik benda, keadaan, orang, atau tempat data untuk mengambil variabel dan yang dipermasalahkan (Suharsimi Arikunto, 2005: 99). Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B di TK Pedagogia dengan alamat di Kampus 3 UPP II Jalan Bantul No. 50 Yogyakarta, dengan jumlah anak didik 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan, dengan rentang usia antara 5-6 tahun.

C. Tempat, Waktu dan Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di kelompok B TK Pedagogia Yogyakarta yang berada di Kampus 3 UPP II Jalan Bantul No. 50 Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan pada bulan Oktober-Nopember 2013, semester satu tahun pelajaran 2013-2014.

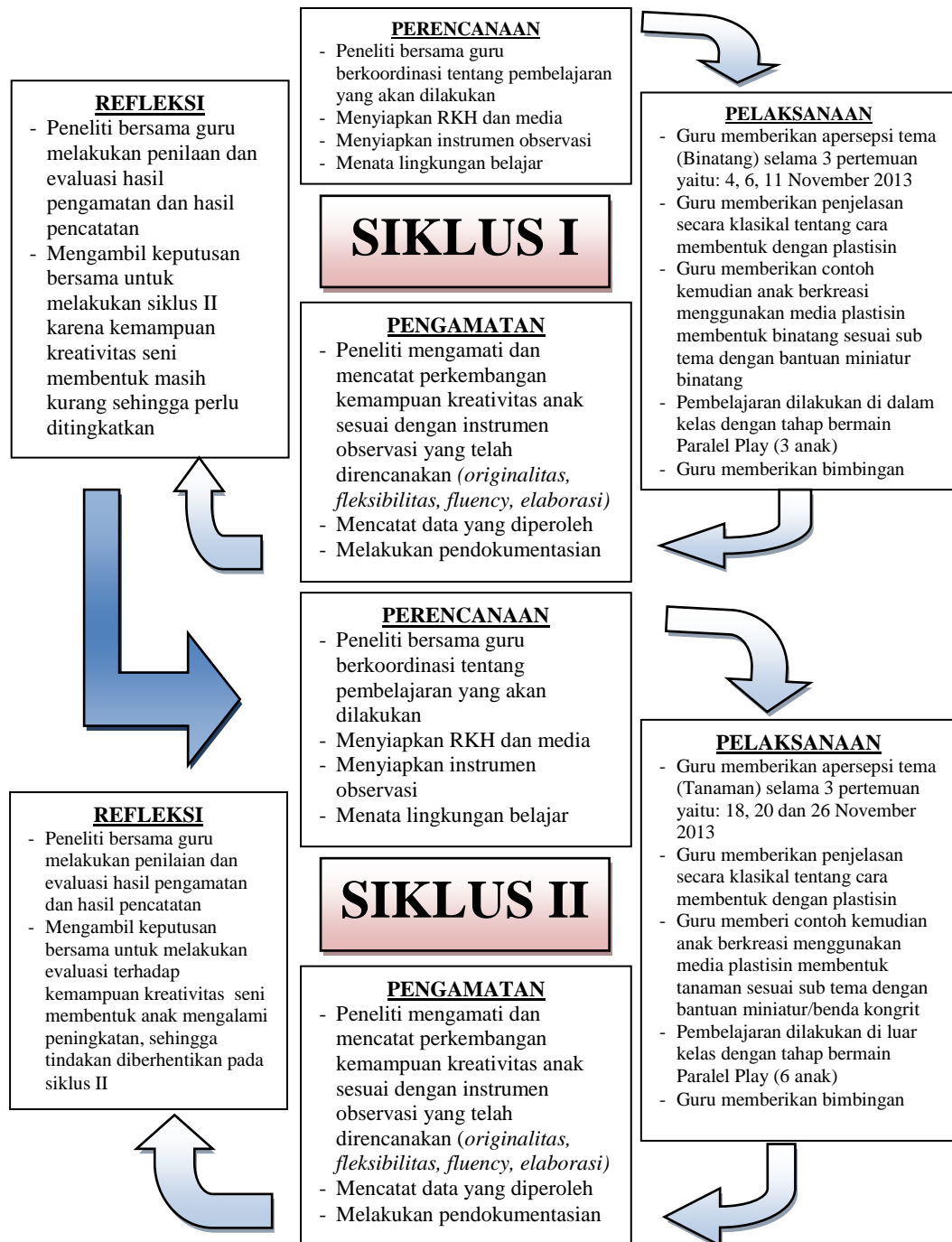
3. Setting Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas.

D. Desain Penelitian

Desain penelitian ini mengadopsi model spiral dari pendapat Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Suharsimi Arikunto: 2006: 16) secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui dalam penelitian yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Masing-masing tahapan

mempunyai peran dan fungsinya. Untuk selanjutnya peneliti mengaplikasikan model tersebut pada penelitian peningkatan kreativitas seni melalui bermain membentuk bebas terarah sebagai berikut:



Gambar 2. Proses penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kreativitas seni membentuk bebas terarah

Dari gambar tersebut dapat diuraikan bahwa tindakan penelitian kelas untuk meningkatkan kreativitas seni membentuk bebas anak, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan dilanjutkan dengan refleksi. Apabila pada akhir refleksi masih dirasa belum maksimal hasilnya, maka guru harus melakukan revisi perencanaan pada tindakan untuk siklus selanjutnya. Proses tiap pelaksanaan meliputi:

1. Perencanaan

Perencanaan tindakan sangat penting disusun perencanaan persiapan pembelajaran yang matang, sehingga tindakan yang dilakukan akan menghasilkan peningkatan sesuai yang diharapkan. Perencanaan yang dilakukan antara lain:

- a. Peneliti bersama guru berkoordinasi tentang pembelajaran yang akan dilakukan.

Koordinasi dengan guru untuk menentukan tema dan sub tema pembelajaran yang akan dilakukan. Tema yang disepakati adalah “Binatang” dengan sub tema antara lain: binatang ternak, binatang liar dan binatang buas. Setelah menentukan tema dan sub tema dilanjutkan dengan memilih Tingkat Pencapaian Perkembangan (TPP) dan indikator yang sesuai yang selanjutnya dituangkan dalam RKH.

- b. Menyiapkan RKH dan media pembelajaran.

Setelah di tentukan tema, sub tema, TPP, dan indikator, guru menyiapkan RKH dan media pembelajaran.

- c. Meyiapkan instrument observasi.

Selesai menuangkan RKH peneliti menyiapkan instrumen pengamatan berupa hasil kemampuan kreativitas seni membentuk dengan plastisin. Hal ini digunakan untuk menentukan keberhasilan kreativitas seni membentuk anak.

- d. Menata lingkungan belajar.

Kegiatan selanjutnya adalah menata lingkungan belajar anak. Penataan lingkungan belajar anak dimaksudkan agar memudahkan anak untuk berkreasi menggunakan plastisin. Oleh karena itu peneliti menyiapkan beberapa efamet. Setiap anak diberi kesempatan mengambil plastisin sesuai kebutuhan agar leluasa dalam mencampur dan berkreasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan perencanaan pembelajaran yang telah dibuat dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan bersifat fleksibel, tetapi tidak menutup kemungkinan adanya masukan-masukan yang diberikan oleh guru kelas sebagai kolaborator karena ikut terlibat dalam mengamati anak dalam proses pembelajaran. Peneliti terlibat langsung dalam kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung. Pelaksanaan penelitian yang akan dilakukan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Adapun pelaksanaan yang dilakukan antara lain:

- a. Guru memberikan apersepsi tema (Binatang) selama 3 pertemuan yaitu: 4, 6, 11 November 2013.

Pada siklus I guru memberikan apersepsi tentang binatang. Sub tema pertemuan yang pertama adalah binatang ternak, pertemuan kedua binatang buas, dan pertemuan ketiga adalah binatang liar. Apersepsi ini dilakukan dengan melakukan tanya jawab yang bertujuan melibatkan keaktifan anak dalam menjawab maupun bertanya.

- b. Guru memberikan penjelasan secara klasikal tentang cara membentuk dengan plastisin.

Setelah selesai melakukan apersepsi, guru menjelaskan kegiatan main yang direncanakan di semua area yang akan dilakukan pada hari tersebut secara klasikal. Guru menjelaskan bagaimana cara membentuk binatang sesuai dengan sub tema masing-masing,

- c. Guru memberikan contoh kemudian anak berkreasi menggunakan media plastisin membentuk binatang sesuai sub tema dengan bantuan miniatur binatang.

Guru memberikan contoh bagaimana cara menggunakan plastisin untuk membentuk sesuai dengan sub tema masing-masing, dengan bantuan gambar atau miniatur binatang.

- d. Pembelajaran dilakukan di dalam kelas dengan tahap bermain *Paralel Play* (3 anak).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan di dalam kelas dengan tiga kesempatan main di area seni dan motorik halus. Guru menyiapkan beberapa efamet untuk anak-anak pakai saat di area tersebut.

- e. Guru memberikan bimbingan.

Guru melakukan bimbingan secara personal terhadap anak yang memerlukan bantuan dan bimbingan agar kemampuannya bisa berkembang dengan baik.

Pelaksanaan siklus dalam peneitian ini dilakukan selama dua siklus, dikarenakan kemampuan kreativitas seni membentuk bebas meggunakan plastisin belum berhasil secara maksimal, sehingga perlu dilakukan penelitian siklus II. Pada siklus II tema yang diberikan adalah tanaman dengan sub tema ada jus buah, sayur dan apotik hidup. Kegiatan penelitian yang dilakukan di luar kelas dengan bermain membentuk bebas menggunakan plastisin dan pada siklus II ini cuaca mendukung sehingga ketercapaian indikator terlihat dan pada siklus II ini penelitian dihentikan.

3. Pengamatan

Pengamatan ini dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung dengan lembar observasi yang sudah dibuat. Pengamatan atau sering disebut dengan observasi ini bertujuan untuk melihat secara langsung proses pembelajaran mengenai kreativitas membentuk bebas saat proses pembelajaran berlangsung baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pengamatan dan pencatatan ini

dilakukan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir dengan menggunakan lembar observasi dengan dibantu kolaborator (guru kelas). Kegiatan pelaksanaan yang dilakukan antara lain:

- a. Peneliti mengamati dan mencatat perkembangan kemampuan kreativitas anak sesuai dengan instrumen observasi yang telah direncanakan (*originalitas, fleksibilitas, fluency, elaborasi*).
- b. Mencatat data yang diperoleh
- c. Melakukan pendokumentasian

Dalam penelitian ini untuk pendokumentasian dan mendukung catatan kemampuan anak, maka peneliti melakukan pendokumentasian berupa foto.

4. Refleksi

Refleksi merupakan bagian yang penting dalam memahami dan memberikan makna terhadap proses dan hasil (perubahan) yang terjadi sebagai akibat adanya tindakan yang dilakukan. Dalam kegiatan refleksi dapat memberikan manfaat berupa meningkatkan kemampuan siswa maupun peneliti sebagai pelaksanaan penelitian tindakan kelas.

Adapun yang dilakukan antara lain:

- a. Peneliti bersama guru melakukan penilaian dan evaluasi hasil pengamatan dan hasil pencatatan
- b. Mengambil keputusan bersama untuk melakukan evaluasi terhadap kemampuan kreativitas seni membentuk anak mengalami peningkatan, sehingga tindakan diberhentikan pada siklus II

Setelah peneliti melakukan pengamatan dan diperoleh data, peneliti dan guru melakukan refleksi guna mengetahui kesulitan yang dialami atau dihadapi anak, sehingga didapatkan kesimpulan untuk melakukan tindak lanjut. Refleksi ini dilakukan bersama guru setelah pelaksanaan penelitian berupa evaluasi terhadap kreativitas seni membentuk bebas pada siklus I. Refleksi di siklus I masih perlu ditingkatkan kembali karena masih terdapat beberapa anak yang tidak masuk dan belum baik dalam membentuk. Guru memberikan kesempatan main pada area seni (membentuk bebas ini) dengan menyediakan 3 kesempatan main, hal ini berarti ada 3 anak yang dipersilahkan masuk di area ini, selain itu banyak anak yang membentuk dengan cara melihat punya teman atau contoh milik guru, sehingga perlu diadakannya penelitian siklus II untuk meningkatkan kemampuan kreativitas seni melalui bermain membentuk bebas.

E. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi dan dokumentasi. Pendapat tentang metode pengumpulan data ini juga dikemukakan oleh Rochiati Wiraatmadja (2006: 107) yaitu observasi partisipasi lengkap yang artinya dalam melakukan pengumpulan data, peneliti terlibat sepenuhnya dalam pembelajaran yang dilakukan sumber data.

1. Observasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi. Lembar observasi ini merupakan suatu catatan perkembangan yang dilakukan oleh setiap anak berupa *checklist* dengan deskriptif kreativitas membentuk yang dicapai anak. Observasi

dimaksudkan adalah suatu pengamatan yang dilakukan oleh guru dan peneliti guna memperoleh gambaran secara cermat tentang tindakan yang sedang dilakukan dan dilanjutkan dengan mendokumentasikan pengaruh atau dampak dari tindakan tersebut (Muhammad Asrori, Mansyur, Harun Rasyid, 2009: 63).

Observasi atau biasa disebut dengan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti terhadap anak dengan dibantu oleh teman sejawat dengan cara melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan saat pelaksanaan pembelajaran di kelas, dengan menggunakan format observasi atau penilaian yang telah disusun dengan tepat agar proses berlangsungnya kegiatan pembelajaran bagi anak berjalan dengan baik, sehingga ada dasar dokumentasi yang dapat dipercaya. Adapun pengamatan pada penelitian ini adalah untuk mencatat sejauh mana kemampuan anak dalam segala hal yang berkaitan dengan membentuk untuk mengembangkan kreativitas seninya.

2. Dokumentasi

Sugiyono (2011: 240) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu berupa tulisan, gambar atau karya-karya monumental dari seseorang sebagai pelengkap penggunaan metode penelitian yang digunakan. Dalam mengamati kondisi penelitian maka diperlukannya dokumentasi sebagai bukti pelaksanaan penelitian dengan cara mengambil data yang terkait seperti mengambil foto.

Dokumentasi dilakukan saat observasi kondisi awal dan pelaksanaan penelitian pada proses pembelajaran dan evaluasi hasil penelitian terhadap

kemampuan kreativitas seni membentuk bebas anak. Dokumentasi pada pelaksanaan penelitian ini bertujuan sebagai alat bantu observasi dapat berupa foto sebagai data konkret dalam pelaksanaan penelitian dan dapat mendukung data-data tertulis. Penelitian ini menggunakan pendokumentasian menggunakan kamera *hanphone*.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas sehingga dapat melaksanakan dengan mudah dan hasil yang optimal oleh peneliti dalam pengumpulan data dapat sistematis dan mudah diolah (Suharsimi Arikunto, 2006: 160). Dalam penelitian ini menggunakan instrumen observasi atau lembar observasi yang dirancang oleh peneliti guna mengetahui kriteria kreativitas. Adapun kriteria yang akan diamati adalah sebagai berikut: *originalitas* atau keaslian, *fleksibilitas* atau keluwesan, *fluency* atau kelancaran dan *elaborasi* atau menguraikan. Kategori penilaian yang dilakukan dalam setiap keempat unsur kreativitas ini adalah kriteria baik, cukup, dan kurang. Keterangan kriteria baik, cukup dan kurang selengkapnya ada pada rubrik penilaian.

Adapun instrumen dan rubrik yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 1. Instrumen Lembar Observasi Kreativitas Seni
Membentuk Bebas Terarah**

No	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan												
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/plastisin/tanah liat/pasir												
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K			
1	Ver														
2	Dran														
3	Sket														
4	Nand														
5	Derb														
6	Alng														
7	Farrl														
8	Ayy														
9	Rein														
10	Qul														
11	Zak														
dst															
Jumlah														Baik	
														Cukup	
														Kurang	

Keterangan:

B : Baik C : Cukup K : Kurang

Adapun rubrik dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Rubrik Penilaian Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah

TPP	Indikator	Kriteria		Deskripsi
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/plastisin/tanah liat/pasir	<i>Originalitas</i> (keaslian)	Baik	Jika anak menciptakan bentuk yang unik atau berbeda dengan yang lain dan selesai dalam mengerjakannya
			Cukup	Jika anak menciptakan bentuk yang sama seperti contoh/melihat milik orang lain
			Kurang	Jika anak menciptakan bentuk di luar tema atau belum selesai dalam mengerjakannya
		<i>Fleksibilitas</i> (fleksibel)	Baik	Jika anak menciptakan bentuk dari ide yang dimiliki dan mengembangkannya dengan apa yang pernah dilihat, dan selesai mengerjakan
			Cukup	Jika anak menciptakan bentuk dari ide yang dimiliki tetapi tidak dikembangkan
			Kurang	Jika anak menciptakan bentuk yang sama seperti contoh, atau belum selesai mengerjakan
		<i>Fluency</i> (kelancaran)	Baik	Jika anak sangat lancar menuangkan idenya sendiri ke dalam hasil karyanya dan selesai dengan cepat
			Cukup	Jika anak mulai lancar dalam menuangkan ide ke dalam hasil karyanya dengan bertanya kepada guru/teman
			Kurang	Jika anak belum lancar dalam menuangkan ide, atau belum selesai mengerjakan
		Elaborasi (menguraikan)	Baik	Jika anak mampu menceritakan/mendeskripsikan hasil karyanya dengan baik dan lancar
			Cukup	Jika anak mampu menceritakan/mendeskripsikan hasil karyanya dengan singkat dan sederhana
			Kurang	Jika anak belum mau menceritakan/mendeskripsikan hasil karyanya

G. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dilakukan untuk mengolah dan menginterpretasi data untuk memperoleh informasi yang bermakna dan jelas sesuai dengan tujuan penelitian dalam Wina Sanjaya (2010: 106-107). Kegiatan analisis data dalam penelitian tindakan kelas bertujuan untuk membuktikan tentang ada tidaknya perbaikan yang dihasilkan setelah dilakukan penelitian tindakan. Dengan adanya analisis data, maka dapat diketahui seberapa besar mengenai peningkatan kualitas pembelajaran.

Sesuai dengan ciri dan karakteristik serta bentuk hipotesis PTK, analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Analisis data dapat dilakukan dengan analisis kualitatif. Wina Sanjaya (2010: 106), mengatakan bahwa analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses belajar khususnya berbagai tindakan yang dilakukan guru sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil belajar anak sebagai pengaruh dari setiap tindakan yang dilakukan guru. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan teknik deskriptif kualitatif. Data yang akan dianalisis berupa data dari lembar observasi aktivitas anak saat kegiatan membentuk bebas.

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik deskriptif kualitatif, dimana pengertiannya menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269) menjelaskan bahwa analisis data deskriptif kualitatif yaitu sebagai berikut:

Analisis data yang menggunakan teknik deskriptif kualitatif memanfaatkan persentase merupakan langkah awal saja dari keseluruhan proses analisis. Persentase yang dinyatakan dalam bilangan sudah jelas merupakan ukuran yang bersifat kuantitatif, bukan kualitatif. Jadi pernyataan persentase bukan hasil analisis kualitatif. Analisis kualitatif tentu harus dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan ukuran kualitas.

Teknik analisis data kualitatif yang diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung, melalui diskusi, dan hasil akhir dari pengamatan kegiatan pada akhir siklus dianalisis dengan memberikan kriteria baik, cukup maupun kurang pada masing-masing siklus. Tujuan analisis data kualitatif untuk mengolah data dengan cara mendeskripsikan agar lebih jelas dan bermakna dalam menggambarkan data hasil penelitian.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai jika rata-rata kelas pada kegiatan membentuk bebas yang dilakukan anak didik pada kriteria baik dan mengalami peningkatan pada ke empat unsur kreativitas, dengan kategori berkegiatan baik yaitu anak yang berkriteria baik dalam *originalitas, fleksibilitas, fluency dan elaborasi*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Lokasi dan Kondisi Sekolah

Penelitian dilakukan di TK Pedagogia yang beralamat di Kampus 3 UPP II Jalan Bantul No. 50 Kelurahan Gedongkiwo, Kecamatan Mantrijeron, kota Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2013-2014 pada bulan November-Desember 2013, dengan jumlah anak 17 terdiri dari 9 anak laki-laki, dan 8 anak perempuan. TK Pedagogia merupakan sekolah yang memiliki visi yaitu terwujudnya pusat pendidikan prasekolah yang unggul, cerdas, bermartabat, dan berbudaya. Visi tersebut diuraikan ke dalam misi yaitu memberikan layanan pengembangan teori dan praksis pendidikan prasekolah untuk meningkatkan kualitas pendidik dan pendidikan Anak Usia Dini, memberikan layanan pendidikan prasekolah untuk membantu perkembangan anak dan menyediakan lingkungan yang kondusif sebagai sumber belajar.

TK Pedagogia dalam penerapan pembelajaran menggunakan acuan kurikulum tahun 2010 (Kurikulum Berbasis Kompetensi) dan Permendiknas. Pembelajaran yang dilakukan di TK Pedagogia ada dua model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran area dan kelompok. Model pembelajaran area digunakan di TK kelompok B usia anak 5-6 tahun dan model pembelajaran kelompok untuk TK kelompok A usia anak 4-5 tahun. TK Pedagogia juga memberikan layanan pendidikan untuk anak kelompok bermain usia 2-4 tahun. Jumlah murid TK secara keseluruhan sebanyak 67 anak, dengan TK A sebanyak

33 anak, TK B sebanyak 34 anak. Sekolah berada di dalam kampus 3 UPP II yang di dalamnya banyak mahasiswa PG PAUD dan PGSD beraktivitas dalam perkuliahannya.

Area sekolah cukup luas, memiliki halaman yang memadai untuk bermain. Penghijauan yang adapun juga cukup sehingga suasana sekitar sekolah sejuk dan tidak panas. Ada fasilitas pendopo, lapangan bulutangkis yang penggunaannya harus bergantian dengan kepentingan mahasiswa. Sarana dan prasarana yang ada di TK Pedagogia meliputi kantor, ruang perpustakaan, ruang UKS, dapur, kamar mandi, ruang kelas, tempat ibadah dan gudang. Sarana pembelajaran di kelas cukup memadai dan lengkap yang pengadaannya disesuaikan dengan kebutuhan usia anak. Untuk sarana bermain di TK Pedagogia terdiri halaman depan, halaman belakang dengan bermacam mainan yang mendukung. Jumlah guru dan karyawan lima belas orang dengan lulusan dari S1 PG PAUD empat orang, enam orang masih dalam penyelesaian studi S1 PG PAUD UNY, S1 Psikologi, S1 Ekonomi, dan 3 orang karyawan. Pelayanan yang diberikan kepada anak antara lain seperti peminjaman buku perpustakaan, minitrip, pemeriksaan kesehatan anak, pemberian snack dan makanan yang sehat bagi anak. Sedangkan program untuk orang tua yaitu *parent meeting* yang di dalamnya dirancang dengan mendatangkan berbagai pemateri atau narasumber yang berhubungan dengan perkembangan anak, serta program konsultasi psikolog. Selain itu ada program *after school*, Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPA), serta Unit Layanan Bimbingan Konseling (ULBK) untuk umum. Beberapa program sekolah juga melibatkan dan mengundang

sekolah-sekolah sekitar seperti SPS, dan PAUD di sekitar lingkungan sekolah agar dapat bermanfaat untuk semua kalangan.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pra Siklus

Penelitian ini dilakukan pada anak kelompok B TK Pedagogia. Anak di kelas ini berjumlah 17 anak yang terdiri dari 9 anak laki-laki dan 8 anak perempuan yang sebagian besar berusia sekitar 5-6 tahun. Pelaksanaan pra siklus ini dilakukan untuk mengetahui kemampuan anak sebelum dilakukan tindakan. Pada pelaksanaan langkah awal sebelum diadakan sebuah penelitian tindakan kelas atau sering disebut dengan pra siklus, peneliti melakukan pengamatan terhadap kreativitas seni anak pada kegiatan membentuk bebas. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah diadakannya suatu tindakan kreativitas seni melalui kegiatan bermain membentuk bebas. Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum dilakukan tindakan dan setelah dilakukan tindakan maka diharapkan akan terlihat lebih jelas adanya suatu peningkatan sebelum dan sesudah dilakukan tindakan.

Guru sebagai pelaksana kegiatan pembelajaran melakukan pra tindakan sebelum siklus I. Sebelum melakukan tindakan penelitian peneliti melakukan pra tindakan terlebih dahulu untuk mengetahui dengan pasti kemampuan anak. Kondisi awal anak sebelum tindakan penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kreativitas seni anak khususnya kemampuan membentuk bebas dengan menggunakan bahan lunak sejenis plastisin masih kurang. Pratindakan ini dilakukan hari Kamis tanggal 31 Oktober 2013. Dari hasil observasi yang

dilakukan pada tanggal 31 Oktober 2013 atau pelaksanaan pratindakan, tema dalam pra tindakan ini adalah diri sendiri dengan sub tema saudaraku (nenek, kakek, paman, dan bibi). Anak diminta untuk membentuknya menggunakan plastisin. Kegiatan dilakukan di luar kelas, agar bisa menginspirasi anak membuat orang atau saudara.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti, terkait dengan aspek perkembangan kreativitas seni selama observasi pembelajaran berlangsung, anak mengalami kesulitan dan memerlukan bimbingan guru dalam berkreasi membentuk bebas, seperti ketika anak diminta untuk membentuk menjadi sebuah bentuk yang berarti dari bahan plastisin. Dalam pengamatan yang dilakukan, ada beberapa anak yang sudah langsung memilih kegiatan main dengan berkreasi untuk membentuk orang atau saudara di luar kelas. Dalam kegiatan tersebut ada beberapa anak yang mampu melakukannya dengan sendiri atau mandiri, tetapi masih banyak anak yang ketika membentuk memerlukan bimbingan ataupun bantuan dari guru. Selain itu terlihat hasilnya pun belum dapat dipahami oleh orang lain. Dari hasil observasi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreatifitas seni membentuk masih rendah atau kurang. Hal ini dapat dilihat dari hasil pengamatan Pada keempat kriteria di pra siklus yang dinilai yaitu: ke-*originalitas*-an atau keaslian kreativitas dalam membentuk bebas pada anak masih terlihat kriteria baik pada sebanyak 3 anak dari 17 anak yang hadir pada hari tersebut. Untuk kriteria cukup ada 6 anak sedangkan yang kurang ada 8 anak. Pada kriteria kurang ini disebabkan karena masih banyak anak yang

mencontoh hasil karya guru maupun hasil karya teman, sehingga masih banyak anak yang belum kreatif dalam berkreasi membentuk suatu benda.

Pada *fleksibilitas* jumlah yang kriteria baik sebanyak 3 anak, kriteria cukup 5 anak, sedangkan kriteria kurang masih terdapat 9 anak. Anak belum mampu mengembangkan ide yang pernah dilihatnya. Hal tersebut terlihat masih banyak anak yang bertanya kepada guru bagaimana cara membuatnya.

Untuk *fluency* atau kelancaran terlihat ada 3 anak yang dengan lancar menuangkan ide kreatifnya dengan membentuk sesuai dengan yang diinginkan. Sedangkan kriteria cukup ada 4 anak yang masih dibantu guru untuk membentuknya. Pada kriteria kurang terdapat 10 anak yang masih kesusahan atau kesulitan dalam menuangkan idenya menjadi sebuah benda, sehingga membutuhkan bantuan dari guru.

Untuk kriteria elaborasi atau menguraikan, terdapat 3 anak pada kategori baik, dimana anak yang kategori baik mampu dengan lancar menceritakan tentang hasil karyanya, sedangkan pada kriteria cukup terdapat 6 anak yang hanya menceritakan apa yang guru peneliti tanyakan saja. Sedangkan pada kriteria kurang terdapat 8 anak yang masih belum mau menjawab pertanyaan yang diajukan peneliti.

Dari keempat kriteria kreativitas (*originalitas* atau keaslian, *fleksibilitas* atau keluwesan, *fluency* atau kelancaran dan *elaborasi* atau menguraikan) dapat disimpulkan secara keseluruhan bahwa dari 17 anak yang hadir pada hari tersebut kriteria baik sebanyak 3 anak. Untuk kriteria cukup ada 6 anak, sedangkan yang kurang ada 8 anak. Dari data observasi kreativitas seni

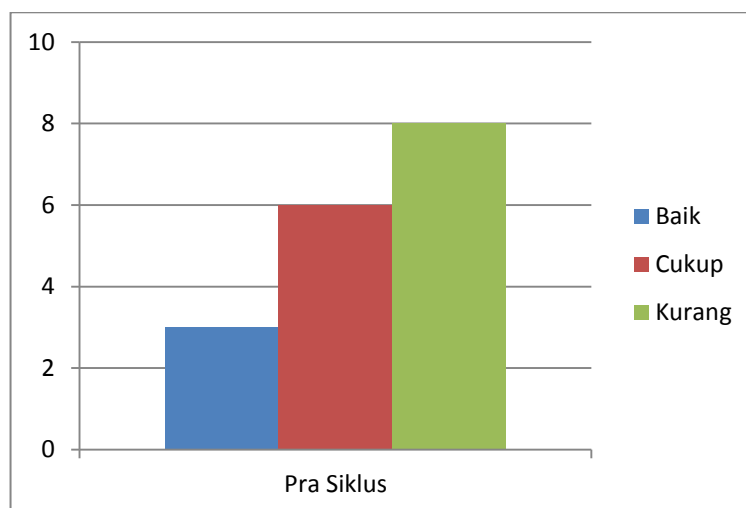
membentuk anak pra siklus dengan menggunakan instrumen lembar observasi menunjukkan bahwa kreativitas seni membentuk bebas pada anak TK B masih kurang. Terlihat dari jumlah persentase keseluruhan. Keadaan ini menjadi suatu alasan peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan kreativitas seni membentuk bebas bagi anak.

Sebagai data pelengkap dari hasil observasi tersebut dapat diperoleh data yang dapat ditampilkan sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Tahap Pra Siklus

Kriteria	Kondisi Awal
	Jumlah anak
Baik	3
Cukup	6
Kurang	8
Jumlah	17
Secara umum kreativitas seni pada kondisi kurang	

Dari tabel di atas dapat diketahui lebih jelas pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Tahap Pra Siklus

3. Deskripsi Pelaksanaan Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Masing-masing siklus dilakukan sebanyak 3 kali yaitu hari Senin, Rabu dan Senin pada tanggal 4, 6 dan 11 November 2013 (jadwal penelitian dapat dilihat pada lampiran hal 93). Berikut ini akan disampaikan tentang gambaran tindakan yang peneliti lakukan.

a. Perencanaan Tindakan Siklus I

1) Perencanaan

Perencanaan pada penelitian ini berupa persiapan yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan. Adapun tahap perencanaan yang dilakukan pada tahap Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun dan merencanakan pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam Rencana Kegiatan harian (RKH).

Dalam membuat Rencana Kegiatan Harian, penulis berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas. Dalam menyusun dan merencanakan RKH peneliti dan guru kelas menyusun RKH yang terbagi menjadi tiga kegiatan baik kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Guru dan peneliti juga menentukan tema pembelajaran yang digunakan dalam Siklus I. Tema yang disepakati pada Siklus I adalah Binatang dengan sub tema binatang ternak, binatang buas, dan binatang liar, dengan menggunakan media plastisin. Diskusi tersebut bertujuan agar pembelajaran yang akan disampaikan menjadi satu kesatuan yang utuh dan tidak terpisahkan dengan aspek perkembangan lain. Adapun RKH terlampir pada lampiran 3 halaman 94.

b) Menyusun Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.

c) Mempersiapkan media untuk kegiatan dan pendokumentasian.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa hal yang harus disiapkan, antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk. Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan nampan untuk tempat plastisin dan hasil karya anak serta untuk tempat miniatur binatang buas (harimau, singa, buaya, dan lain-lain), spidol untuk memberi nama, kertas label, dan penggunaan efamet. Untuk pendokumentasiannya peneliti menggunakan kamera handphone.

d) Penataan lingkungan belajar

Penataan lingkungan belajar sangat penting karena menentukan keberhasilan kegiatan dalam satu hari. Guru dan peneliti bekerjasama dalam menata lingkungan belajar di dalam kelas.

2) Pelaksanaan

a) Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 4 November 2013. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Kegiatan sebelum masuk kelas ditandai dengan bunyi kentongan. Anak-anak berdiri di halaman depan kantor dan kelas A untuk berbaris mengikuti

kegiatan upacara bendera bersama guru. Setelah selesai melakukan upacara bendera, anak-anak diminta untuk menuju kelas masing-masing kemudian melepas sepatu, masuk kelas dan dipersilahkan untuk minum dengan baik.

(2) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai setelah anak diminta untuk membuat lingkaran (*circle*) dan berdoa dipimpin anak yang piket. Guru mengajak anak-anak untuk berhitung dengan maksud agar anak maupun guru bisa mengetahui berapa anak yang masuk dan yang tidak masuk beserta keterangannya. Anak yang tidak masuk ada 3 anak dikarenakan sakit dan alpha, sehingga jumlah anak yang masuk ada 14 anak. Setelah itu anak bernyanyi dan tepuk tentang binatang, kemudian anak diajak untuk bercakap-cakap membicarakan tentang perilaku baik terhadap hewan buas, kemudian anak diminta untuk memperagakan gerakannya.

(3) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pada kegiatan inti, anak diajak bermain tebak-tebakan dalam lingkaran dengan menyebutkan bermacam-macam binatang secara berkelompok antara 4-5 anak. Kemudian di kegiatan selanjutnya yaitu di area musik dan motorik, anak diminta untuk membuat bentuk binatang ternak dari plastisin, kemudian anak diminta untuk membersihkan diri (cuci tangan dengan menggunakan sabun). Pada kegiatan ini, guru memberikan motivasi kepada semua anak dan memberikan bantuan kepada anak yang memerlukan bantuan. Pada area matematika anak diminta untuk menceritakan perbedaan ayam jantan maupun betina kemudian diminta untuk mewarnai dengan menggunakan krayon. Di area bahasa, anak diminta untuk membuat toko pakaian penghangat bersama teman. Area seni dan

motorik anak diminta untuk membentuk binatang ternak dengan menggunakan plastisin. Peneliti mengamati, mewawancarai dan mencatat sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disiapkan. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan kegiatan tersebut.

(4) Istirahat (\pm 30 menit)

Setelah selesai berkegiatan, anak-anak diminta untuk berdo'a makan, cuci tangan dilanjutkan makan snack dari sekolah. Selesai makan dipersilahkan untuk bermain menggunakan balok membentuk atau membuat kebun binatang dengan asesoris berupa miniatur binatang, rumput-rumputan, orang-orangan, dan lain-lain.

(5) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Selesai bermain, anak-anak diminta membuat *circle* kembali dan diajak bercerita tentang hasil dari perbuatan yang kurang baik atau kesalahan yang dilakukan pada ayam. Setelah selesai guru bersama anak melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan dari awal sampai kegiatan bermain. Dalam evaluasi ini guru juga menunjukkan hasil karya yang baik dalam kegiatan selama di area. Guru juga mengulas tentang kegiatan inti atau kegiatan membentuk binatang buas serta memberikan motivasi kepada semua anak. Selain itu guru menanyakan apakah ada masalah yang belum sempat diselesaikan, guru membantu menyelesaikannya. Setelah selesai anak dan guru berdo'a untuk pulang. Di bawah ini adalah tabel observasi yang dilakukan di siklus I pertemuan pertama, sebagai berikut:

Tabel 4. Data Observasi Siklus I Pertemuan Pertama

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	4
Cukup	3
Kurang	7
Jumlah	14

b) Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 6 November 2013. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Kegiatan sebelum masuk kelas ditandai dengan bunyi kentongan. Anak-anak berdiri di depan kelas untuk berbaris sesuai dengan urutan absen kedatangan. Salah satu anak memimpin di depan untuk mengucapkan janji, yel-yel dan bernyanyi bersama. Setelah selesai berbaris, anak diperkenankan masuk kelas dan diminta untuk melepas sepatu untuk minum.

(2) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai setelah anak diminta untuk membuat lingkaran (*circle*) dan berdoa dipimpin anak yang piket. Guru mengajak anak-anak untuk berhitung dengan maksud agar anak maupun guru bisa mengetahui berapa anak yang masuk dan yang tidak masuk beserta keterangannya. Anak yang tidak masuk ada 1 anak dikarenakan alpha, sehingga jumlah anak yang masuk ada 16 anak. Guru mengajak anak-anak bernyanyi dan tepuk tentang binatang, kemudian anak

diajak untuk melakukan tanya jawab tentang perilaku yang baik yang dilakukan terhadap binatang buas dan diminta untuk memperagakannya.

(3) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pada kegiatan inti, ada tiga kegiatan di area yaitu area drama, area matematika dan area seni musik dan motorik. Kegiatan di area drama, anak diminta untuk bermain 3 anak. Dalam satu kelompok tersebut diminta untuk bermain dalam lingkaran menyebutkan nama binatang dan diminta untuk menirukan jalannya binatang tersebut. Area selanjutnya yaitu di area matematika, anak diminta untuk bermain tebak-tebakan gambar binatang buas/ ternak dan liar secara berkelompok juga, dimana satu kelompok terdiri dari 4-5 anak. Di area seni musik dan motorik, anak diminta untuk membuat bentuk binatang buas dari plastisin. Pada kegiatan di area ini anak diperkenankan menggunakan tiga warna untuk berkreasi. Setelah selesai membentuk anak diminta untuk cuci tangan. Pada kegiatan ini guru dan peneliti melakukan observasi dan pencatatan.

(4) Kegiatan inti ini terdiri dari tiga area Istirahat (\pm 30 menit)

Setelah selesai berkegiatan, anak-anak diminta untuk berdo'a makan, cuci tangan dilanjutkan makan snack dari sekolah. Selesai makan dipersilahkan untuk bermain bebas di dalam kelas, kemudian diminta untuk bersama-sama mengembalikan mainan pada tempat semula.

(5) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Selesai bermain peran, anak-anak diminta membuat *circle* dan diajak bercakap-cakap melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan dari awal sampai kegiatan bermain, apabila ada masalah yang belum sempat

diselesaikan, guru membantu menyelesaikannya. Selain itu guru juga mengulas tentang kegiatan inti atau kegiatan membentuk binatang liar dengan plastisin serta memberikan motivasi kepada semua. Di bawah ini adalah tabel observasi yang dilakukan di siklus I pertemuan kedua, sebagai berikut:

Tabel 5. Data Observasi Siklus I Pertemuan Kedua

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	4
Cukup	10
Kurang	2
Jumlah	16

c) Pelaksanaan Tindakan Siklus I pertemuan ketiga

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan ketiga ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 11 November 2013. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Kentongan berbunyi seperti biasa setiap hari Senin, anak beserta guru melakukan kegiatan upacara bendera di aula belakang karena cuaca mendung. Ada beberapa anak dari TK B yang diberi kesempatan untuk menjadi petugas upacara bendera. Selesai upacara bendera anak diminta untuk masuk kelas masing-masing, anak diperkenankan untuk melepas sepatu, masuk kelas dan minum.

(2) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai setelah anak diminta untuk membuat lingkaran (*circle*) dan berdoa dipimpin anak yang piket. Guru mengajak anak-anak untuk

berhitung dengan maksud agar anak maupun guru bisa mengetahui berapa anak yang masuk dan yang tidak masuk beserta keterangannya. Anak yang tidak masuk ada 2 anak dikarenakan sakit, sehingga jumlah anak yang masuk ada 15 anak. Guru mengajak anak-anak bernyanyi, tepuk, yel-yel kelas, dll, kemudian anak diajak untuk berlari di dalam kelas serta meloncat penguin secara seimbang.

(3) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan. Area yang disediakan oleh guru dan peneliti yaitu area bahasa, matematika dan area motorik halus. Pada area bahasa, anak diminta untuk melaporkan kegiatan yang berhubungan dengan penguin dan menuliskan kosa kata yang diucapkan anak. Di kegiatan area matematika anak diminta mengurutkan gambar penguin dari yang berukuran panjang sampai yang berukuran paling panjang. Kegiatan di area motorik halus, anak diminta untuk membentuk binatang liar dari plastisin. Pada kegiatan ini guru memberikan contoh cara membuat binatang liar dengan teknik memilin, meremas dll, kemudian anak dipersilahkan untuk membentuk bebas. Setelah selesai membentuk, anak diminta untuk menulis nama sendiri dan menempelkannya di hasil karya. Pada kegiatan ini, guru memberikan motivasi kepada semua anak dan memberikan bantuan kepada anak yang memerlukan bantuan. Peneliti dan guru mengamati dan mencatat sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disiapkan. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan kegiatan tersebut.

(4) Istirahat (\pm 30 menit)

Setelah selesai berkegiatan, anak-anak diminta untuk berdo'a makan, cuci tangan dilanjutkan makan snack dari sekolah. Selesai makan dipersilahkan untuk bermain bebas di dalam kelas karena cuaca masih hujan kemudian anak diminta untuk merapikan kembali mainan yang digunakan saat bermain.

(5) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah anak bermain, cuci tangan, dan minum adalah membuat *circle*, kemudian guru mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dari awal dan menanyakan ke anak tentang kesulitan yang dialaminya. Guru memberikan motivasi agar hari berikutnya menjadi lebih baik lagi. Setelah selesai maka guru berdo'a pulang. Kegiatan membentuk binatang liar dengan plastisin serta memberikan motivasi kepada semua. Di bawah ini adalah tabel observasi yang dilakukan di siklus I pertemuan ketiga, sebagai berikut:

Tabel 6. Data Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	3
Cukup	10
Kurang	2
Jumlah	15

3) Observasi

Dalam kegiatan observasi yang peneliti lakukan adalah mengamati dan mengikuti aktivitas membentuk bebas. Pengamatan dilakukan selama melakukan pendampingan dalam pembelajaran dengan menggunakan panduan instrumen

observasi, baik originalitas, fleksibilitas, *fluency* maupun elaborasi. Selama melakukan observasi di siklus I yang dilakukan 3 kali pertemuan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir berjalan lancar sesuai dengan RKH yang direncanakan.

Pada pertemuan pertama anak terlihat antusias dalam membuat bentuk binatang ternak. Anak berkreasi dengan apa yang ada di imajinasi masing-masing. Ada anak yang membuat ayam, bebek dan kucing. Pada pertemuan kedua anak juga terlihat sangat antusias juga saat diminta untuk membuat binatang buas seperti harimau, singa, buaya, bahkan membuat dinosaurus. Ada juga anak yang mengeluh karena merasa susah atau tidak bisa dalam mengerjakan membuat bentuk binatang tersebut. Tugas guru adalah membimbing dan memberi motivasi agar anak mencoba membuatnya. Pertemuan ketiga anak membuat binatang liar seperti jerapah, penguin, monyet dan lain-lain. Pada siklus ini mengalami peningkatan, terlihat antara pra siklus dan siklus I pada kriteria baik naik dari 3 anak menjadi 4 anak, walaupun pada pertemuan kedua jumlah anak yang memiliki kriteria baik tetap 4 anak. Pada kriteria cukup yang pada Pra Siklus berjumlah 6 anak berkurang menjadi 3 anak. Peningkatan lain juga terlihat pada kriteria kurang yang semula di tahap pra siklus ada 8 anak mengalami penurunan jumlah anak dimana pada pertemuan kedua ini bisa dikatakan meningkat.

Pada pertemuan kedua ada yang antusias melakukan kegiatan ini. Ada beberapa anak yang langsung meminta bantuan guru agar dibantu dalam membuatnya. Berdasarkan hasil pengamatan anak laki-laki lebih antusias membentuk buaya, singa bahkan dinosaurus, sedangkan anak perempuan lebih

memilih membuat harimau. Pada pertemuan kedua ini terjadi kesamaan pada kriteria baik, dimana yang semula pada pertemuan pertama ada 4 anak menjadi 4 anak pada pertemuan kedua, tetapi dilihat pada pra siklus terjadi peningkatan dari 3 anak menjadi 4 anak. Pada kriteria cukup terlihat mengalami peningkatan dari pra siklus 6 anak menjadi berjumlah 10 anak, pada kriteria kurang yang semula 8 anak menjadi 2 anak.

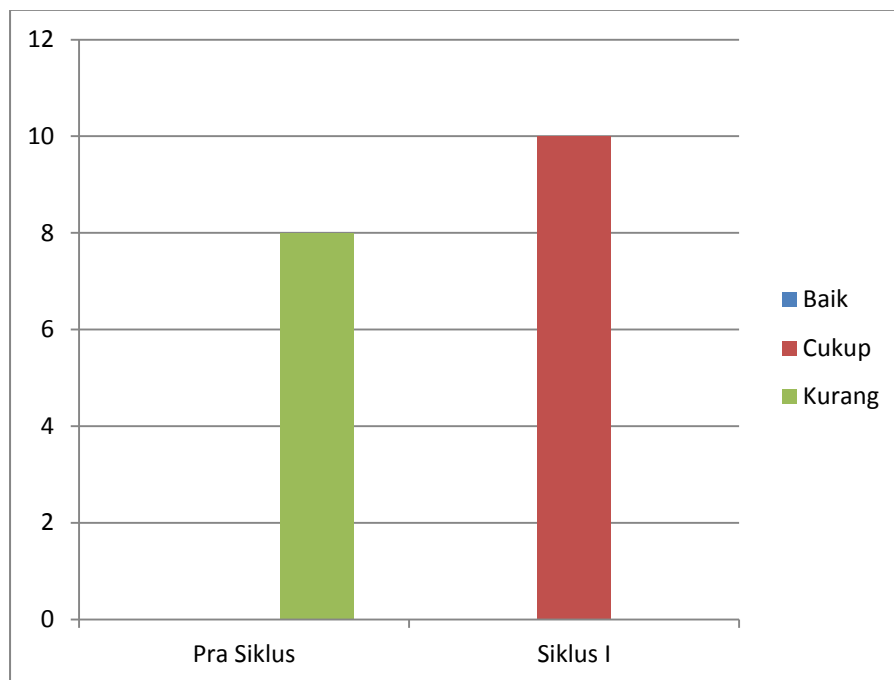
Pertemuan ketiga anak merasa sangat antusias karena anak membentuk binatang liar, dimana anak lebih antusias membuat monyet, penguin, jerapah. Anak merasa senang karena merasa bisa mengerjakannya dengan mudah. Pada pertemuan ini terlihat mengalami peningkatan, di pra siklus yang ber kriteria baik dari 3 anak menjadi 5 anak, pada kriteria cukup dari pra siklus 6 anak menjadi 8 anak, dari kriteria kurang yang pada pra siklus 8 anak menjadi 2 anak.

Dari beberapa pertemuan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil perkembangan kreativitas di siklus I jumlah anak yang mendapatkan kriteria baik ada 5 anak dari 17 anak yang hadir. Sedangkan pada kriteria cukup terdapat 10 anak, dan yang ber kriteria kurang ada 2 anak. Adapun hasil pengamatan di atas dapat dilihat hasil perkembangan antara Tahap Pra Siklus dengan Tahap Siklus I sebagai berikut:

Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus I

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I
Baik	3 anak	5 anak
Cukup	6 anak	10 anak
Kurang	8 anak	2 anak
Keterangan	Pra siklus pada kondisi kurang	Siklus I pada kondisi cukup

Dari tabel di atas dapat diketahui lebih jelas pada diagram di bawah ini.



Gambar 4. Diagram Hasil Perkembangan Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Tahap Pra Siklus dan Siklus I

4) Refleksi

Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Pada siklus ini diharapkan memberikan perubahan yang baik terhadap proses pembelajaran dan hasil penelitian pada Siklus II. Peneliti berdiskusi dengan guru kelas mengenai pembelajaran yang sudah dilakukan. Ada kendala yang muncul dan berpengaruh terhadap ketercapaian kreativitas seni membentuk bebas dengan optimal. Beberapa kendala yang peneliti hadapi adalah:

- a. Masih ada anak yang bermain-main dengan plastisin sebelum membentuknya sebagai suatu obyek yang diminta atau bebas terarah.
- b. Terjadi kenaikan jumlah anak yang mendapat kriteria baik dari pra siklus ke siklus I, walaupun baru 2 anak.
- c. Rencana pembelajaran yang sudah di *setting* di luar kelas terkendala karena faktor cuaca yang kurang mendukung, sehingga pembelajaran dilakukan di dalam kelas.
- d. Kesempatan main di area seni motorik halus yang diberikan hanya 3 anak, interaksi anak di area ini kurang, sehingga kreativitas seni anak belum muncul.

Berdasarkan masalah tersebut peneliti dan guru kelas telah mencari solusi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Adapun solusi dari permasalahan tersebut antara lain:

- a. Anak diberi pengertian agar segera membentuk objek yang diminta oleh guru dan anak diperkenankan bermain-main setelah selesai semua kegiatan di area.
- b. Berusaha meningkatkan jumlah anak yang mendapatkan kriteria baik dengan cara memberikan bimbingan kepada anak yang dilakukan secara personal atau satu-persatu.
- c. Suasana atau penataan lingkungan di dalam kelas di *setting* luas, sehingga membuat ruangan terlihat luas.
- d. Guru menambahkan kesempatan main menjadi 6 anak, sehingga interaksi di area seni ini dapat terjalin dan dapat menumbuhkan kreativitas anak.

Berdasarkan refleksi yang dilakukan, peneliti merencanakan kembali tindakan agar pengembangan kreativitas seni membentuk bebas pada anak lebih optimal lagi. Itu berarti siklus II harus dilaksanakan.

5) Hipotesis Tindakan Siklus I

Berdasarkan refleksi dari Siklus I maka diperoleh hipotesis untuk Siklus II yaitu kegiatan kreativitas seni membentuk bebas dengan menggunakan bahan plastisin yang dibentuk atau di cetak menggunakan cetakan roti agar lebih menarik. Untuk pelaksanaan kegiatan di luar kelas serta melakukan pembimbingan secara personal dapat mengembangkan kreativitas seni membentuk bebas pada anak.

4. Deskripsi Pelaksanaan Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari 2 siklus dengan tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Masing-masing siklus dilakukan sebanyak 3 kali yaitu hari Senin, Rabu dan Selasa pada tanggal 18, 20 dan 26 November 2013 (jadwal penelitian dapat dilihat pada lampiran). Berikut ini akan disampaikan tentang gambaran tindakan yang peneliti lakukan.

a. Perencanaan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dan refleksi Siklus I, peneliti dan guru kelas berdiskusi menyusun perencanaan untuk pelaksanaan penelitian Siklus II. Perencanaannya meliputi:

1) Menentukan Tema Pembelajaran.

Tema pembelajaran yang digunakan dalam Siklus II ditentukan oleh peneliti dan guru kelas, tema Tanaman pada Siklus II dengan sub tema jus buah, sayuran dan apotik hidup.

2) Merencanakan Pelaksanaan Pembelajaran Yang Dicantumkan Dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH).

Rencana pelaksanaan pembelajaran yang dicantumkan dalam sebuah RKH yang disusun oleh peneliti dengan berkolaborasi atau bekerjasama dengan guru kelas. Setelah didiskusikan rencana pelaksanaan pembelajaran, maka disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada Siklus II dilakukan. Adapun kegiatan tersebut tercantum pada RKH yang akan terlampir.

3) Menyusun instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat perkembangan anak dalam melakukan kegiatan yang sudah direncanakan.

4) Mempersiapkan media untuk kegiatan dan pendokumentasian.

Sebelum peneliti melakukan penelitian, ada beberapa hal yang harus disiapkan, antara lain mempersiapkan media yang akan digunakan untuk membentuk. Media yang dipilih adalah plastisin. Peneliti juga mempersiapkan nampan untuk tempat plastisin dan hasil karya anak, selain itu peneliti mempersiapkan spidol untuk memberi nama, kertas label, dan penggunaan efamet. Untuk pendokumentasiannya peneliti menggunakan kamera handphone.

5) Penataan lingkungan belajar

Penataan lingkungan belajar sangat penting karena menentukan keberhasilan kegiatan dalam satu hari. Guru dan peneliti bekerjasama dalam menata lingkungan belajar di dalam kelas dan di luar kelas.

b. Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan pertama

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan pertama ini dilakukan pada hari Senin, tanggal 18 November 2013, dengan sub tema jus buah. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Suara kentongan berbunyi tanda kegiatan upacara bendera segera dimulai. Anak-anak berbaris di halaman depan kantor dengan tertib. Setelah kegiatan upacara anak-anak diminta untuk masuk kelas masing-masing, kemudian

dipersilahkan untuk melepas sepatu, masuk kelas dan minum. Kemudian guru memberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan toilet training.

(2) Kegiatan Awal

Selesai toilet training, anak-anak diminta untuk membentuk *circle* kemudian berdoa dipimpin teman yang piket hari tersebut. Guru mengajak anak-anak untuk bernyanyi dan tepuk tentang gizi seimbang, kemudian dilanjutkan apersepsi bercakap-cakap tentang pentingnya mentaati peraturan di masyarakat.

(3) Kegiatan Inti

Pada hari tersebut peneliti dan guru kelas menyeting kegiatan di luar kelas yaitu di aula belakang dan dapur. Guru dan peneliti membuka tiga area antara lain area motorik halus, area bahasa, dan area matematika. Pada area motorik halus, anak diminta untuk membuat macam-macam buah seperti apel, anggur, jeruk, dll menggunakan media plastisin. Pada kegiatan di area ini banyak anak-anak yang berantusias memilih kegiatan membentuk buah. Banyak anak yang membentuk buah jeruk, nanas, apel, strawberry, anggur dan lain-lain.

Pada area bahasa, anak diminta untuk membuat jus buah kemudian mengurutkan gambar cara membuat jus buah tersebut. Pada area matematika, anak diminta mengurutkan buah dengan enam seriasi: alpukat, belimbing, jeruk, kiwi, sirsak, dan anggur.

Pada kegiatan ini guru dan peneliti memberikan penjelasan dengan jelas dan memberikan contoh pada setiap kegiatan, dengan tujuan agar anak-anak paham dan jelas dalam mengerjakannya. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk bertanya apabila kurang jelas agar anak mampu menyelesaikannya dengan tepat.

(4) Istirahat

Selesai mengerjakan anak diminta untuk cuci tangan dan makan bersama kemudian bermain bebas di halaman depan dengan pengawasan guru.

(5) Kegiatan Akhir

Pada pelaksanaan kegiatan akhir, anak diminta untuk bercakap-cakap tentang etika minum jus, kemudian melakukan evaluasi tentang kegiatan apa yang sudah dilakukan dari awal sampai akhir tadi. Guru juga menanyakan adakah kegiatan yang sulit dilakukan anak-anak, kemudian guru memberikan motivasi, dan dilanjutkan berdo'a pulang. Adapun hasil pengamatan di atas dapat dilihat hasil perkembangan antara Siklus II pertemuan pertama sebagai berikut:

Tabel 8. Data Observasi Siklus II Pertemuan Pertama

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	10
Cukup	6
Kurang	1
Jumlah	17

d) Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan kedua

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan kedua ini dilakukan pada hari Rabu, tanggal 20 November 2013 dengan sub tema sayuran. Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Kegiatan sebelum masuk kelas ditandai dengan bunyi kentongan. Anak-anak berdiri di depan kelas untuk berbaris sesuai dengan urutan absen kedatangan. Salah satu anak memimpin di depan untuk mengucapkan janji, yel-yel dan bernyanyi

bersama. Setelah selesai berbaris, anak diminta untuk menyebutkan nama sayuran sebagai *password* masuk kelas. Setelah anak mampu menyebutkan, anak diperkenankan untuk melepas sepatu, masuk kelas dan minum kemudian menuju ke lapangan badminton dengan menggunakan sandal.

(2) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai setelah anak diminta untuk membuat lingkaran (*circle*) dan berdoa dipimpin anak yang piket. Guru mengajak anak-anak bernyanyi dan tepuk tentang gizi seimbang, kemudian anak diajak untuk bercakap-cakap membicarakan tentang macam-macam sayur (alat peraga berupa benda kongret dan gambar) kemudian anak diajak untuk bermain bersama di lapangan hijau untuk melakukan kegiatan fisik motorik (motorik kasar) mengelompokkan gambar sayuran secara berkelompok (satu kelompok terdiri dari 5 anak).

(3) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan. Guru memberikan contoh cara membuat wortel dengan teknik memilin, meremas dll, kemudian anak dipersilahkan untuk membuat benda tiruan (sayuran) dengan menggunakan plastisin. Anak diminta berkreasi dan berimajinasi. Setelah selesai membentuk, anak diminta untuk menulis nama sendiri dan menempelkannya di hasil karya.

Pada kegiatan ini, guru memberikan motivasi kepada semua anak dan memberikan bantuan kepada anak yang memerlukan bantuan. Peneliti mengamati,

mewawancarai dan mencatat sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disiapkan. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan kegiatan tersebut.

(4) Istirahat (\pm 30 menit)

Setelah selesai berkegiatan, anak-anak diminta untuk berdo'a makan, cuci tangan dilanjutkan makan snack dari sekolah. Selesai makan dipersilahkan untuk bermain peran menjadi penjual dan pembeli di halaman depan.

(5) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Selesai bermain peran, anak-anak diminta membuat *circle* dan diajak bercakap-cakap tentang sayur kesukaan. Selesai bercakap-cakap guru melakukan evaluasi dengan menanyakan kegiatan yang dilakukan dari awal sampai kegiatan bermain, apabila ada masalah yang belum sempat diselesaikan, guru membantu menyelesaikannya. Selain itu guru juga mengulas tentang kegiatan inti atau kegiatan membentuk sayur dengan plastisin serta memberikan motivasi kepada semua.

Adapun hasil pengamatan di atas dapat dilihat hasil perkembangan antara Siklus II pertemuan kedua sebagai berikut:

Tabel 9. Data Observasi Siklus II Pertemuan Kedua

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	14
Cukup	2
Kurang	1
Jumlah	17

e) Pelaksanaan Tindakan Siklus II pertemuan ketiga

Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan ketiga ini dilakukan pada hari Selasa, tanggal 26 November 2013 dengan sub tema apotek hidup (daun sirih). Adapun deskripsi akan dijabarkan berikut ini:

(1) Kegiatan Sebelum Masuk Kelas

Anak-anak yang datang ke sekolah segera mengumpulkan salah satu benda yang dibawa dari rumah seperti daun sirih, lengkuas, jahe, dll. Setelah kentongan berbunyi seperti biasa setiap hari Senin, anak beserta guru melakukan kegiatan upacara bendera di halaman depan kantor. Ada beberapa anak dari TK B yang diberi kesempatan untuk menjadi petugas upacara bendera. Selesai upacara bendera anak diminta untuk masuk kelas masing-masing, anak diperkenankan untuk melepas sepatu, masuk kelas dan minum.

(2) Kegiatan Awal (\pm 30 menit)

Kegiatan awal dimulai setelah anak diminta untuk membuat lingkaran (*circle*) dan berdoa dipimpin anak yang piket. Guru mengajak anak-anak bernyanyi, tepuk, yel-yel kelas, dan lain-lain. Setelah selesai anak diajak guru berjalan-jalan di halaman belakang melihat tanaman apotek hidup yang ditanam di halaman belakang. Kemudian anak diajak untuk bercakap-cakap di halaman belakang dengan menggunakan tikar dan membicarakan tentang Apotek Hidup (sirih, jahe, lengkuas, dll).

(3) Kegiatan Inti (\pm 60 menit)

Pada kegiatan inti, guru memberikan penjelasan tentang kegiatan yang dilakukan. Di area matematika anak diminta mencocokkan bilangan 1-10

menggunakan kartu angka, di area agama anak diminta menggambar anak yang berperilaku baik terhadap tanaman (menyiram tanaman) dengan menggunakan media buku gambar dan pensil warna.

Kegiatan lain di area motorik halus/seni guru memberikan contoh cara membuat daun sirih dengan teknik memijat, meremas, dan menghias menggunakan alat bantu berupa lidi, kemudian anak dipersilahkan untuk membuat daun sirih dengan menggunakan plastisin. Setelah selesai menjelaskan semua kegiatan yang ada di semua area, guru memberikan pertanyaan ke anak mengenai hal-hal yang sudah disampaikan di apersepsi. Anak yang bisa menjawab dipersilahkan untuk memilih kegiatan yang akan dilakukan. Pada kegiatan di area seni musik dan motorik halus menggunakan plastisin membentuk daun sirih, anak diminta untuk menuju ke halaman belakang untuk melihat langsung pohon maupun tanaman sirih, sehingga anak lebih bisa berkreasi dengan baik. Di area seni musik dan motorik ini peneliti mengamati dan mencatat kegiatan yang berada di halaman belakang, guru berkeliling untuk mengamati, memberikan motivasi kepada semua anak dan memberikan bantuan kepada anak yang memerlukan bantuan. Peneliti mengamati, mewawancarai dan mencatat sesuai dengan instrumen penilaian yang telah disiapkan. Selain itu peneliti juga mendokumentasikan kegiatan tersebut.

Selesai kegiatan di area motorik halus, anak bergiliran untuk menyelesaikan di area yang lain begitu juga sebaliknya, apabila anak selesai berkegiatan di area matematika, anak menuju di area lain untuk menyelesaikan kegiatan main yang belum dilaksanakan, agar semua kegiatan yang disiapkan dengan baik.

(4) Istirahat (\pm 30 menit)

Setelah selesai berkegiatan, anak-anak diminta untuk berdo'a makan, cuci tangan dilanjutkan makan snack dari sekolah. Selesai makan dipersilahkan untuk bermain bebas di halaman belakang.

(5) Kegiatan Akhir (\pm 30 menit)

Kegiatan akhir dilakukan setelah anak bermain, cuci tangan, dan minum adalah membuat *circle*, kemudian guru melakukan kegiatan cakap-cakap ketika ada teman yang saat bermain terkena musibah. Setelah kegiatan cakap-cakap selesai dilanjutkan dengan mengevaluasi kegiatan yang sudah dilakukan dari awal dan menanyakan ke anak tentang kesulitan yang dialaminya. Guru memberikan motivasi agar hari berikutnya menjadi lebih baik lagi. Adapun hasil pengamatan di atas dapat dilihat hasil perkembangan antara Siklus II pertemuan ketiga sebagai berikut:

Tabel 10. Data Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga

Kriteria	Keterangan
	Jumlah anak
Baik	15
Cukup	2
Kurang	-
Jumlah	17

6) Observasi

Dalam kegiatan observasi yang peneliti lakukan adalah mengamati dan mengikuti aktivitas membentuk bebas. Pengamatan dilakukan selama melakukan pendampingan dalam pembelajaran dengan menggunakan panduan instrumen observasi, baik originalitas, fleksibilitas, *fluency* maupun elaborasi. Selama

melakukan observasi di siklus II yang dilakukan 3 kali pertemuan dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir berjalan lancar sesuai dengan RKH yang direncanakan.

Pada pertemuan pertama anak terlihat antusias dalam membentuk buah, anak merasa sangat senang sekali karena anak merasa lebih mudah mengerjakannya dengan menggunakan teknik meremas, memilin, dan lain-lain. Pada pengamatan siklus II terdapat 5 anak di siklus II pertemuan pertama naik menjadi 10 anak. Pada kriteria cukup yang semula di siklus II terdapat 10 anak menjadi 6 anak dari 17 anak yang berada di kelompok B. Pada kriteria kurang yang semula di siklus II ada 2 anak pada siklus II pertemuan pertama ini menjadi 1 anak.

Pada pertemuan kedua ada yang antusias melakukan kegiatan ini, tetapi ada juga yang mengeluh karena merasa tidak bisa atau susah dalam mengerjakan membuat bentuk sayuran dengan baik. Ada juga anak yang langsung meminta bantuan guru agar dibantu dalam membuatnya. Hal ini dapat dilihat bahwa pada kriteria baik yang semula pada siklus I terdapat 5 anak, di siklus II pertemuan kedua naik menjadi 14 anak, pada siklus II kriteria kurang semula 10 anak menjadi 2 anak, sedangkan pada kriteria kurang dari 2 anak menjadi 1 anak.

Pertemuan ketiga anak merasa sangat antusias karena anak membentuk daun sirih yang menurut anak-anak sangat mudah, anak dapat lebih berkreasi dengan membuat garis dihasil karyanya dengan media potongan lidi, dimaksudkan agar dapat terlihat ruas daunnya dengan jelas, hal ini juga dapat dilihat bahwa pada kriteria baik yang semula pada siklus I terdapat 5 anak, di

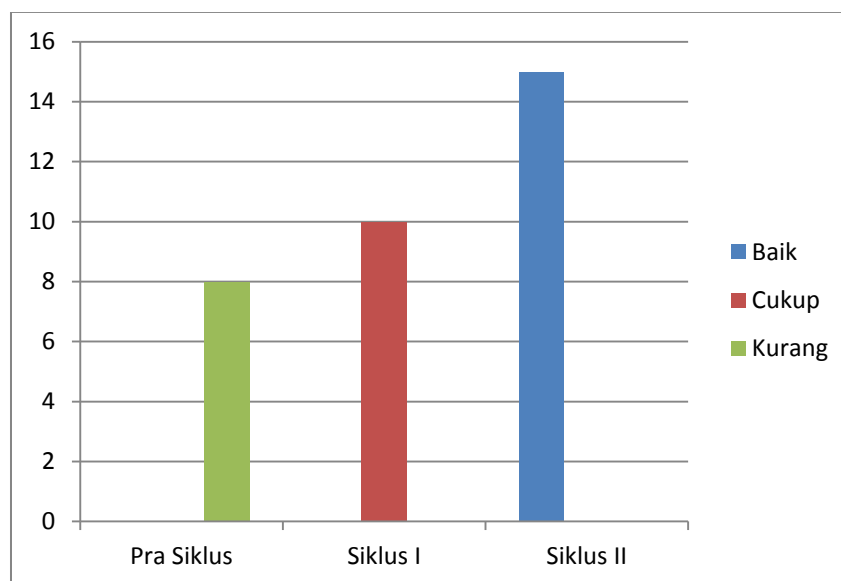
siklus II pertemuan ketiga tidak mengalami kenaikan maupun penurunan yaitu 14 anak, pada kriteria kurang semula 10 anak menjadi 3 anak, sedangkan pada kriteria kurang sama sekali tidak ada. Hal ini berarti pada siklus II baik pertemuan pertama, kedua maupun ketiga mengalami peningkatan yang sangat bagus.

Dari ketiga pertemuan yang dilakukan di siklus II anak terlihat antusias dalam membentuk buah, anak merasa sangat senang sekali karena anak merasa lebih mudah mengerjakannya dengan menggunakan teknik meremas, memilin. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut dapat dilihat bahwa pada kriteria baik yang semula pada Pra siklus terdapat 3 anak, di siklus I naik menjadi 5 anak di siklus II naik menjadi 15 anak. Pada kriteria cukup yang semula di pra siklus ada 6 anak meningkat di siklus I menjadi 10 anak, siklus II mengalami peningkatan yang sangat baik karena pada kriteria cukup hanya tinggal 2 anak saja dari jumlah siswa. Pada kriteria kurang di pra siklus ada 8 anak naik menjadi 2 anak dan di siklus II peningkatan terlihat sangat baik karena pada siklus II ini pada kriteria kurang tidak ada sama sekali. Hal itu dapat diartikan bahwa semua anak yang berada di posisi kurang menjadi berada di posisi cukup. Hal ini berarti pada siklus II mengalami peningkatan. Adapun hasil pengamatan di atas dapat dilihat hasil rekapitulasi perkembangan antara pra siklus, siklus I dan siklus II sebagai berikut:

Tabel 11. Rekapitulasi Hasil Perkembangan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus II

Kriteria	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
Baik	3 anak	5 anak	15 anak
Cukup	6 anak	10 anak	2 anak
Kurang	8 anak	2 anak	-
Keterangan	Pra siklus pada kondisi kurang	Siklus I pada kondisi cukup	Siklus II pada kondisi baik

Dari tabel di atas dapat diketahui lebih jelas pada diagram di bawah ini.



Gambar 5. Diagram Hasil Perkembangan Kemampuan Kreativitas Seni Membentuk Bebas Terarah Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

6. Refleksi Akhir

Berdasarkan hasil observasi sesuai dengan instrumen yang sudah ditentukan, dapat diketahui bahwa pada indikator keberhasilan mencapai 15 anak atau 88%. Data tersebut peneliti peroleh dengan melakukan analisis data dengan berkolaborasi bersama guru kelas di TK B untuk melakukan siklus II. Hal ini dikarenakan pada siklus I hanya 3 anak atau 18% dari jumlah siswa, sehingga diputuskan kembali untuk melakukan penelitian pada siklus II Peningkatan keberhasilan ini diketahui dari hasil perbandingan siklus I dan siklus II.

Pada pelaksanaan siklus II dapat diamati bahwa melalui kegiatan bermain menggunakan media lunak (plastisin), anak mampu menuangkan ide kreatifnya dengan cara membentuk dan dapat menghasilkan suatu benda dengan baik. Dari hasil pengamatan siklus II telah menunjukkan hasil keberhasilan yaitu 88%, maka penelitian dihentikan.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti selama dua siklus yaitu siklus I dan siklus II selama enam hari yang berkolaborasi dengan guru kelas TK B, sedangkan satu hari dilakukan di pra siklus. Pada pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan kreativitas seni membentuk bebas selama observasi saat pembelajaran berlangsung, anak mengalami kesulitan dalam membentuk bebas, stimulasi dan bimbingan dari guru dibutuhkan saat anak melakukan kegiatan membentuk, hal ini terlihat pada awal penelitian dilakukan yaitu di siklus I, karena pada saat itu tema yang diberikan ke anak adalah binatang baik itu binatang ternak, buas maupun liar. Anak merasa kesulitan dalam

menuangkan ide kreatifnya menjadi suatu bentuk maupun karya seni, bahkan banyak anak-anak yang masih bermain-main dengan plastisin, selain itu masih terlihat juga belum luwes dalam membentuk sehingga guru memberikan bantuan berupa contoh yang dibuat oleh guru sendiri, dengan cara memilin, memijit, dll. Dalam hal ini masih banyak anak yang melihat maupun mencontoh hasil karya orang lain atau hasil karya temannya maupun hasil karya guru. Hal ini belum sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Supriadi yang dikutip oleh Yeni dan Euis (2010: 13) bahwa kreativitas seni adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang ada.

Kreativitas sering disebut dengan daya cipta yang seharusnya sudah berkembang sedini mungkin semenjak anak dilahirkan (Freeman dan Munandar dalam Suyanto, 2005:75). Dari kreativitas tersebut, anak mampu menghasilkan produk baru atau kombinasi dari hal sebelumnya yang sudah ada (Munandar: 2005: 39). Hasil yang berkualitas tentu saja didukung oleh lingkungan yang mendukung baik dari kemauan dari dalam, maupun kemauan dari luar (Suratno, 2005: 40).

Dalam penelitian pra siklus ada 4 anak yang mampu berkreasi dengan benda lunak (plastisin) baik dalam menambahkan sesuatu pada hasil karyanya sehingga hasil karyanya terlihat lebih indah. Selain itu anak mampu membentuk sesuai idenya dengan lancar dan mau menceritakannya dengan baik. Hal ini sesuai dengan ciri-ciri kreativitas menurut Supriadi (dalam Yeni dan Euis, 2010: 13),

dimana diantaranya originalitas (keaslian), fleksibilitas (fleksibel/keluwes), *fluency* (kelancaran) dan elaborasi (menguraikan).

Membentuk bebas menggunakan benda lunak seperti tanah liat, plastisin, lilin (malam), adonan kue atau jenis lain yang aman untuk anak merupakan salah satu cara memberikan kesempatan anak untuk bereksplorasi dengan benda-benda yang ada di sekitarnya, hal ini sesuai dengan yang disampaikan Sumantri (2005: 152), dimana membentuk objek-objek adalah hal yang diminati oleh anak usia dini untuk membentuk benda tiga dimensi dengan teknik yang bermacam-macam seperti membutsir, memahat, menuang, menyusun (Sumanto, 2005: 145), dimana yang sesuai dengan usia anak TK adalah menggunakan teknik menyusun dan membutsir menggunakan kedua tangan maupun alat (Ambar Astuti, 2008: 34), dengan cara memijit, memilin, memipihkan.

Pada tindakan pra siklus terdapat 3 anak yang berkriteria baik. Pada kriteria cukup terdapat 6 anak, sedangkan kriteria kurang terdapat 8 anak. Pada pra siklus ini disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak dianggap kurang.

Pada siklus I terdapat sekitar 5 anak yang berkriteria baik dimana semula berjumlah 3 anak untuk kriteria cukup ada 10 anak, sedangkan pada kriteria kurang semula 8 anak menjadi 2 anak. Hal tersebut berarti antara pra siklus dengan siklus I mengalami kenaikan. Pada siklus ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak dianggap cukup, walaupun pembelajaran yang semula direncanakan di luar kelas berubah menjadi di dalam kelas dikarenakan cuaca yang kurang mendukung.

Pada siklus II kenaikan terlihat dari berkriteria baik yang semula 5 anak menjadi 15 anak, sedangkan pada kriteria cukup semula 10 anak menjadi 2 anak. Pada kriteria kurang yang semula 2 anak di siklus II menjadi 0 anak atau tidak ada anak yang masuk dalam kriteria ini. Pada siklus ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan kreativitas anak dianggap sudah baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan oleh peneliti dan guru kelas dengan sungguh-sungguh dan optimal untuk mencapai hasil yang diharapkan. Namun di dalamnya masih terdapat banyak kekurangan yaitu:

1. Pelaksanaan proses pembelajaran yang dilakukan di luar kelas sangat bergantung pada kondisi cuaca. Ada kegiatan pembelajaran yang terpaksa ditunda dikarenakan cuaca kurang kondusif.
2. Kriteria penilaian pada rubrik belum menggunakan kriteria penilaian sesuai kurikulum 2010 (BB, MB, BSH dan BSB).

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni dapat ditingkatkan melalui bermain membentuk bebas terarah menggunakan plastisin yang dilakukan secara individu menggunakan tahap *parallel play*. Bukti pencapaian pra siklus yang ber kriteria baik sebanyak 3 anak, pada kondisi siklus I mengalami sedikit kenaikan menjadi 5 anak, sedangkan pada kondisi siklus II dapat dikatakan mengalami peningkatan menjadi 15 anak. Tindakan dihentikan karena rata-rata kelas pada kegiatan membentuk bebas terarah pada kriteria baik dan mengalami peningkatan pada ke empat unsure kreativitas . Adapun langkah-langkah pelaksanaan antara lain, (1) guru memberikan apersepsi tema, (2) guru memberikan penjelasan secara klasikal tentang cara membentuk dengan plastisin, (3) guru memberikan contoh kemudian anak berkreasi menggunakan media plastisin dan membentuk sesuai sub tema, (4) pembelajaran dilakukan dengan *setting* kelas baik di dalam maupun di luar kelas dengan tahap bermain *parallel play*, (5) guru membimbing dalam berkreasi membentuk bebas terarah.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka ada beberapa saran untuk meningkatkan kreativitas seni melalui membentuk bebas, antara lain:

1. Bagi Pendidik PAUD

Pendidik memperbanyak menggunakan cara bermain bebas pada kegiatan membentuk dengan menggunakan plastisin, plastisin yang dipakai bisa bervariasi baik bentuk, warna, maupun jenisnya sehingga anak tertarik untuk membentuk dan dapat mengembangkan kreativitasnya dengan baik.

2. Bagi Lembaga/Sekolah

Pihak sekolah hendaknya memberikan stimulus kepada guru dalam menggunakan metode bermain yang lebih tepat dan lebih menarik sesuai dengan kebutuhan anak.

3. Bagi Orang Tua

Mengajak anak-anak untuk bermain membentuk bebas dengan menyediakan plastisin yang beraneka warna dan bentuk, untuk melatih kreativitas seninya, sehingga bisa berkembang lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambar Astuti. (2008). *Keramik Ilmu dan Proses Pembuatannya*. Yogyakarta: Arindo Nusa Media.
- Anik Pamilu. (2007). *Mengembangkan Kreativitas & Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Citra Media.
- Bandi Subandi. (1991). *Ruang Lingkup Aspek Evaluasi*. Diakses dari <http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JUR. PEND. SENI RUPA/197206131999031-BANDI SOBANDI/1-BBM Seni Rupa Dasar/Modul 9/Backup of KB 2-RUANG LINGKUP ASPEK EVALUASI.wbk>. pada tanggal 24 Juni 2014, Jam 22. 30 WIB.
- Cucu Eliyawati. (2005). *Pemilihan Dan Pengembangan Sumber Belajar Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Pendidikan dan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Danasee. (2013). *Perkembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Diakses dari http://danasee.blogspot.com/2013/03/perkembangan_kreativitas_anak_usia_dini.html. pada tanggal 21 Juli 2014, Jam 10.16 WIB.
- Harun Rasyid, dkk. (2009). *Assesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Hajar Pamadhi, (2008). *Ruang Lingkup Seni Rupa Anak*. Yogyakarta: Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Terbuka.
- Hurlock, Elizabeth B. (1998). *Jilid I Perkembangan Anak Edisi Keenam* (Med Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1978.
- , (1999). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan Edisi Kelima* (Med Meitasari Tjandrasa. Terjemahan). Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1978.
- Kamtini dan Husni Wardi Tanjung. (2005). *Bermain Melalui Gerak dan Lagu di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Kemendiknas. (2010). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Dirjen Manajemen Pendidikan dasar dan Menengah.

- Mayke Sugianto. (1995). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Gramedia Widiaswara Indonesia.
- Nova Asuntiyusni. (2013). *Evaluasi Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. Diakses dari <http://novasuntiyusni.blogspot.com/2013/05/evaluasi-dalam-pembelajaran-anak-usia.html>. pada tanggal 07 Juli 2014. Jam 23.00 WIB.
- Rochiati Wiriaatmadja. (2006). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Siti Rochayah. (2012). *Meningkatkan Kreativitas Anak Melalui Metode Bermain Plastisin pada Siswa Kelompok B TK Masyitoh 02 Kawungan Cilacap Semester Genap Tahun Pelajaran 2011/2012*.
- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta: Dinas Pendidikan Nasional.
- , (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini Landasan Pendidikan Pra Sekolah*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Sugiyono. (2011). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: ALFABETA.
- Suharsimi Arikunto, Suharjono, dan Supardi. (2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sumantri. (2005). *Model Pengembangan Keterampilan Motorik Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen DIKTI.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suwarsih Madya, (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Seri Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.
- Tadkiroatun Musfiroh. (2008). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Yogyakarta: Sinar Grafika.

- Utami Munandar, S. C. (1958). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Wina Sanjaya. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Yeni Rachmawati dan Euis Kurniati. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Barat.

LAMPIRAN 1

Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 6264/UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

23 Oktober 2013

Yth. Kepala TK Pedagogia Yogyakarta
Jl. Bantul No.50, Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sri Uning Puji Utami
NIM : 11111247044
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Gunung Ketur PA II / 175 Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Pedagogia Yogyakarta Jl. Bantul No.50, Yogyakarta
Subyek : Anak Kelompok B TK Pedagogia Yogyakarta
Obyek : Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentuk Bebas
Waktu : Oktober-Desember 2013
Judul : Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Bermain Membentuk Bebas Pada Anak Kelompok B di TK Pedagogia Yogyakarta

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSP FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
KB-TK LABORATORI PEDAGOGIA**

Alamat: Kampus UPP 2 Jl.Bantul No 50 Yogyakarta; Telp. 0274-415490; Fax.
0274-375647; email: pedagogiayk@gmail.com, website:
pedagogiayk.sch.id

SURAT KETERANGAN

No : 422/Ped/45.a/XII/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala Sekolah KB-TK Laboratori
Pedagogia FIP UNY dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Sri Uning Puji Utami

NIM : 11111247044

Prodi : PG-PAUD FIP UNY

benar-benar telah melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas di TK Laboratori
Pedagogia FIP UNY dengan Judul “Peningkatan Kreativitas Seni Melalui
Bermain Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B Di TK Pedagogia
Yogyakarta” mulai bulan Oktober s.d November 2013.

Demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana
mestinya

Yogyakarta, 2 Desember 2013
Kepala Sekolah

Nuwu Ningsih, S.Pd

LAMPIRAN 2

Jadwal Penelitian

JADWAL PENELITIAN

Pelaksanaan Penelitian "Peningkatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Anak Kelompok B Di TK Pedagogia
Yogyakarta"

No	Hari dan Tanggal	Keterangan
1	Kamis, 30 Oktober 2013	Pra Siklus
2	Senin, 4 November 2013	Siklus I pertemuan pertama
3	Rabu, 6 November 2013	Siklus I pertemuan kedua
4	Senin, 11 November 2013	Siklus I pertemuan ketiga
5	Senin, 18 November 2013	Siklus II pertemuan pertama
6	Rabu, 20 November 2013	Siklus II pertemuan kedua
7	Selasa, 26 November 2013	Siklus II pertemuan ketiga

Yogyakarta, 29 November 2013



Peneliti

Sri Uning Puji Utami



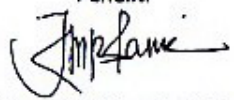
LAMPIRAN 3

Rencana Kegiatan Harian

(RKH)


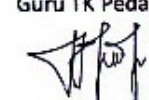
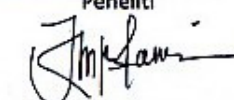
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Kamis	Tema : Diri Sendiri	Minggu : XIII/ 1	Sub Tema : Aku - Saudara				Kelompok : B			
Tanggal : 31-10-2013		Semester : I					Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. (FIS.E1.1)	Berjalan kesamping: pada garis lurus, diatas papan titian, berjinjit, atau bertumit sambil membawa beban (FIS.E1.1.1.3) PBKB: Kerja keras.	Anak dapat berjalan dengan seimbang.	- Berbaris - Pemberian tugas berjalan ke samping pada garis lurus sambil menyebutkan nama saudara (adik, kakak, atau sepupu).	Anak langsung	Unjuk kerja (keseimbangan berjalan kesamping)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Mengklasifikasi benda berdasarkan fungsi (KOG. D1.1)	Mengelompokkan benda berdasarkan fungsi sesuai dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: fungsi mata, hidung, telinga, lidah, dan kulit) (KOG. D1.1.1.1) PBKB: Mandiri.	Anak dapat mengelompokkan jenis saudara.	- Berdoa, salam - Tanyajawab tentang nama saudara (adik, kakak, atau sepupu). Dikelompokkan antara saudara kandung atau saudara sepupu.	Anak langsung	Unjuk kerja (ketepatan mengelompokkan jenis saudara)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Kreatif	Anak dapat membuat tiruan orang (saudara) dari plastisin.	Area motorik halus - Pemberian tugas membuat orang (saudara) dari plastisin	Plastisin, spidol, label	Hasil karya (mampu bereksplorasi membuat bentuk orang)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Menuliskan nama sendiri (BHS.C3.6)	Menulis nama teman dengan lengkap (BHS.C3.6.1.2) PBKB: Mandiri	Anak dapat meniru tulisan nama saudara	Area bahasa - Pemberian tugas menuliskan nama saudara (adik/kakak/sepupu)	Kertas, pensil, penghapus	Penugasan (ketepatan menuliskan nama)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

Bersikap kooperatif dengan teman. (SE.B1)	Mau bermain dengan teman. (SE.B1.1.3) PBKB: Kerjasama	Anak mampu bermain bersama.	Area drama <ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas bermain wayang saudara (adik/kakak/sepupu) bersama teman. 	Alat musik	Observasi (bekerjasama dengan teman)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			III. Istirahat <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain 							
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb) (NAM.A3)	Memberi contoh perilaku sayang kepada kakak, adik, dan teman. (NAM.A3.2.2) PBKB: Cinta damai	Anak mampu memahami perilaku sayang.	<ul style="list-style-type: none"> - Tanyajawab tentang perilaku sayang kepada saudara (adik, kakak, sepupu) dengan benar. - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan - Doa, salam - Pulang 	Anak langsung	Observasi (memahami perilaku sayang saudara)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengetahui Kepala TK Pedagogia  Nuwu Ningsih, S.Pd			Catatan: S : I : A :	Yogyakarta, 30-10-2013 <div> <div> Guru TK Pedagogia  Siwi Widiastuti, S.Pd </div> <div> Peneliti  Sri Uning Puji Utami, A. Ma </div> </div>						



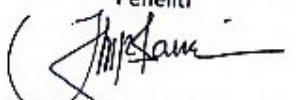
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Senin	Tema : Binatang	Minggu : XIII/1	Sub Tema : Ternak - Ayam, ikan, kambing, bebek (ciri, tempat hidup, makanan, cara berkembangbiak, kegunaan)				Kelompok : B			
Tanggal : 4-11-2013		Semester : I					Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. (FIS.E1.1)	Berjalan maju: pada garis lurus, diatas papan titian, berjinjit, atau bertumit sambil membawa beban (FIS.E1.1.1.1). PBKB : Kerja keras	Anak mampu berjalan maju pada garis lurus sambil membawa air.	- Upacara Bendera - Pemberian tugas berjalan maju pada garis lurus sambil membawa air untuk minum ayam.	botol berisi air, garis putih di lapangan badminton	Observasi (kelenturan berjalan maju sambil membawa air)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). (NAM.A3)	Memberi contoh perilaku baik terhadap hewan dan tumbuhan (NAM.A3.3.1). PBKB : Percaya diri.	Anak mampu berperilaku baik terhadap hewan.	- Berdoa, salam - Tanya jawab tentang berperilaku baik terhadap hewan ternak. Misalnya ayam. Kemudian anak memperagakannya.	Gambar binatang, komputer, laptop, speaker	Observasi (kesesuaian memperagakan perilaku baik terhadap hewan ternak)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan. (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Kreatif.	Anak dapat membuat bentuk ayam dari plastisin.	Area seni dan motorik - Pemberian tugas membuat bentuk binatang peliharaan dari plastisin.	Plastisin, label, spidol,	Hasil karya (kreatifitas membuat bentuk ayam dari plastisin)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter (KOG.D2.1)	Mengenal perbedaan benda. Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: telinga lebih lebar dari mata) (KOG.D2.1.1.1). PBKB : Percaya diri.	Anak mampu mengenal perbedaan ayam jantan dan ayam betina.	Area matematika - Pemberian tugas menceritakan perbedaan ayam jantan dan ayam betina. Kemudian anak mewarnai gambar.	LKA, krayon, spidol	Unjuk kerja (mampu mengenal ayam jantan dan betina dengan bercerita)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama . (BHS.C2)	Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki huruf awal yang sama (BHS.C2.2.1.1) PBKB: Percaya diri	Anak mampu memuji karya cipta orang lain.	Area bahasa - Bermain drama membuka toko pakaian penghangat bersama teman. Kemudian membuat rancangan gambar baju penghangat bersama teman dan saling memuji karya cipta teman.	kertas, spidol	Observasi (mampu memuji hasil karya teman)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			III. Istirahat							
			- Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain							
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). (SE.B7)	Mau belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan. (SE.B7.1.1). PBKB : Kepemimpinan	Anak mampu belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan terhadap binatang.	- Bercerita tentang belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan terhadap ayam. - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. - Doa, salam - Pulang	Anak langsung	Observasi (mampu belajar dari kekeliruan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengetahui Kepala TK Pedagogia  Nuwu Ningsih, S.Pd			Catatan: S : I : A :	Yogyakarta, 4-11-2013						
				Guru TK Pedagogia  Siwi Widiastuti, S.Pd	Peneliti  Sri Uning Puji Utami, A. Ma					


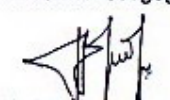

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Rabu	Tema : Binatang	Minggu : XIII /2	Sub Tema : Binatang Buas (ciri, tempat hidup, makanan, cara berkembangbiak, kegunaan)				Kelompok : B			
Tanggal : 6-11-2013		Semester : I					Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb). (SE.B3)	Kondisi antri bergiliran – ekspresi emosi galau. (SE.B3.1.1). PBKB : Disiplin.	Anak mampu antri bergiliran ketika akan minum.	- Berbaris di halaman - Antri ketika akan minum setelah senam bersama.	Gelas, air, tutup gelas	Observasi (mampu antri ketika akan minum)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). (NAM.A3)	Memberi contoh perilaku baik terhadap hewan dan tumbuhan (NAM.A3.3.1). PBKB : Peduli Lingkungan	Anak mampu berperilaku baik terhadap hewan.	- Berdoa, salam - Tanya jawab tentang berperilaku baik terhadap hewan buas. Kemudian anak memperagakannya.	Gambar binatang buas, TV	Observasi (kesesuaian memperagakan perilaku baik terhadap hewan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Memahami aturan dalam suatu permainan. (BHS.C1.3)	Mentaati aturan permainan (BHS.C1.3.1.1). PBKB: kejujuran	Anak mampu mentaati aturan permainan.	Area drama - Bermain “Bermain dalam lingkaran” secara kelompok 4-5 anak.	Anak langsung	Unjuk kerja (mampu mentaati peraturan permainan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti ayo kita bermain pura-pura seperti burung) (KOG.D1.5)	Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: mengajak teman untuk bermain tebak rasa, bau, atau warna) (KOG.D1.5.1.1). PBKB : Kreatif	Anak dapat menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan.	Area matematika - Bermain tebak gambar binatang buas/ ternak/ dan liar secara kelompok 4-5 anak.	Kartu gambar binatang buas, liar dan ternak.	Observasi (dapat menunjukkann inisiatif dalam memilih tema permainan.)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga) (FIS.E2.3.1.1) PBKB: Kreatif	Anak dapat membuat bentuk binatang buas plastisin	Area seni musik dan motorik - Pemberian tugas membuat bentuk binatang buas dari plastisin	Plastisin, sabun, lap, nampan	Hasil Karya (kreatifitas membuat bentuk binatang buas)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4					
Melakukan kegiatan kebersihan diri. (FIS.E1.5)	Membersihkan diri sendiri tanpa bantuan. Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: sikat gigi, cuci muka, cuci kaki, cuci tangan, menggosok gigi, mandi, buang air). (FIS.E1.5.1.1) PBKB: Mandiri	Anak mampu membersihkan diri sendiri tanpa bantuan.	- Pemberian tugas membersihkan diri sendiri dengan mencuci tangan dan kaki setelah membuat bentuk dari plastisin.		Unjuk kerja (anak mampu membersihkan diri sendiri)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4					
			III. Istirahat - Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain								
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. - Doa, salam - Pulang								
 <p>Mengetahui Kepala TK Pedagogia NUwu-Ningsih, S.Pd</p>			Catatan: S : I : A :	Yogyakarta, 5-11-2013							
				Guru TK Pedagogia  Siwi Widiastuti, S.Pd	Peneliti  Sri Uning puji Utami, A. Ma						



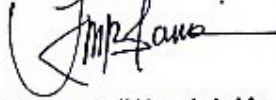
RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Senin	Tema : Binatang	Minggu : XIV /3	Sub Tema : Binatang Liar - Pinguin, Jerapah, Orang hutan (Ciri, Tempat hidup, Makanan, Cara berkembangbiak dan kegunaan))				Kelompok : B			
Tanggal : 11-11-2013		Semester : I					Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan dan kelincahan. (FIS.E1.1)	Berlari sambil melompat dengan seimbang (FIS.E1.1.7) PBKB : Kerja keras	Anak mampu berlari sambil melompat dengan seimbang	- Upacara Bendera - Praktek langsung berlari sambil melompat penguin dengan seimbang	Anak langsung	Unjuk kerja (keaktifan berlari dan melompat)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) (SE.B7.1)	- Mau belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan (SEB.B7.1). PBKB : Peduli lingkungan	Anak mau belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan	- Berdoa, salam - Bercakap-cakap mau belajar dari kekeliruan yang pernah dilakukan tentang perilaku pernah menyakiti hewan yang ada di sekitar anak maupun yang pernah dilihat anak (penguin).	Anak langsung, gambar binatang	Percakapan (keaktifan menjawab)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (BHS.C2.5)	Melaporkan kegiatan secara lisan dengan menggunakan 3 kosa kata baru (BHS.C2.5.1.1). PBKB: Mandiri	Anak dapat melaporkan kegiatan secara lisan dengan menggunakan 3 kosa kata baru	Area bahasa - Demonstrasi melaporkan kegiatan secara lisan (apersepsi tentang penguin) dan menulis kosa kata yang diucapkan anak.	Buku tulis, pensil, penghapus	Unjuk kerja (Ketepatan melaporkan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: lebih dari, kurang dari, dan paling/ter (KOG.D2.1)	Mengenal perbedaan panjang, lebih panjang, kurang panjang, paling panjang (KOG.D2.1.1.2) PBKB: Mandiri	Anak mampu mengenal perbedaan kurang panjang-paling panjang	Area matematika - Praktek langsung mengurutkan gambar penguin dari kurang panjang-paling panjang.	Gambar penguin	Unjuk kerja (kebenaran mengurutkan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindra: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Kreatif	Anak dapat membuat tiruan binatang liar dari plastisin.	Area motorik halus Pemberian tugas membuat binatang liar (Pinguin, Jerapah, Orang hutan) dari plastisin	Plastisin, kertas koran, air, lap, celemek.	Hasil karya (mampu bereksplorasi membuat bentuk sayur)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			III. Istirahat							
Terbiasa berperilaku mulia (NAM.A3.3)	Memberi contoh perilaku jujur di rumah, sekolah, dan masyarakat (JRSN). (NAM.A3.3.3). PBKB : Peduli lingkungan	Anak dapat memberi contoh perilaku jujur di sekolah	<ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain di dalam kelas dan jujur mengembalikan mainan yang diambilnya 	Sabun cuci tangan, lap tangan mainan	Observasi (kemandirian mencuci alat minum)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
			<ul style="list-style-type: none"> - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. - Doa, salam - Pulang 							
Mengetahui Kepala TK Pedagogia  Nuwu Ningsih, S.Pd			Catatan:		Yogyakarta, 10-11-2013					
			S : I : A :		Guru TK Pedagogia  Siwi Widlastuti, S.Pd	Peneliti  Sri Uning puji Utami, A. Ma				




RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Senin		Tema : Kebutuhanku	Minggu : XV /1	Sub Tema : Minuman - Jus Buah (manfaat, asal mula, cara memasak dan menyajikan)			Kelompok : B			
Tanggal : 15-11-2013			Semester : I				Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri. (FIS.E1.4)	Toilet training menggunakan gayung untuk membersihkan anggota badan setelah kencing atau BAB. Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera). (FIS.E1.4.1.1). PBKB: Mandiri.	Anak mampu toilet training dengan benar.	- Upacara bendera - Kegiatan toilet training sebelum kegiatan apersepsi	Anak langsung	Observasi (mampu toilet training dengan benar)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memahami peraturan dan disiplin (SE.B5)	Memberi contoh mentaati aturan di masyarakat (KOG.D1.4.1.1). PBKB : Disiplin	Anak mampu memberi contoh mentaati aturan di masyarakat.	- Berdoa, salam - Bercakap-cakap tentang mentaati peraturan ketika di masyarakat. Kemudian anak mempraktekkan.	Anak langsung	Percakapan (keaktifan menjawab)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Kreatif	Anak dapat membuat tiruan buah-buahan dari plastisin.	Area motorik halus - Pemberian tugas membuat buah (apel, nanas, mangga, anggur, dll) dari plastisin	Plastisin, nampan, label, spidol, miniatur buah-buahan	Hasil karya (mampu bereksplorasi membuat bentuk buah-buahan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

Mengerti beberapa perintah secara bersamaan. (BHS.C1.1)	Melakukan 3-5 perintah dengan tepat (BHS.C1.1.1) PBKB: Percaya diri	Anak mampu melakukan 3-5 perintah membuat jus buah.	Area bahasa - Demonstrasi membuat jus buah. Kemudian anak mengurutkan gambar cara membuat jus buah.	Blender, buah, air, kertas, lem, gambar.	Unjuk kerja (kebenaran melakukan 3-5 perintah membuat jus buah)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengenal pola ABCD-ABCD. (KOG.D2.4)	Mengurutkan benda sesuai dengan pola. Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: A=mata, B=hidung, C=telinga, D=mulut (KOG.D2.4.1.1) PBKB: Percaya diri	Anak dapat mengurutkan gambar buah 6 seriati.	Area matematika - Pemberian tugas mengurutkan gambar buah buah 6 seriati yaitu, alpukat, belimbing, jeruk, kiwi, sersat dan anggur.	Kertas, gambar berbagai buah, lem, lap, spidol	Penugasan (Ketelitian mengurutkan gambar buah 6 seriati)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			III. Istirahat							
			- Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain							
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
Memahami perilaku mulla (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). (NAM.A3)	Memberi contoh perilaku sopan ketika minum di rumah, sekolah, dan masyarakat (RSM). (NAM.A3.1.4) PBKB : Sopan Santun	Anak mampu berperilaku sopan ketika minum.	- Bercakap-cakap tentang perilaku sopan ketika minum. - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. - Doa, salam - Pulang	Anak langsung	Percakapan (keaktifan menjawab)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengetahui Kepala TK Pedagogia  Nuwu Ningsih, S.Pd			Catatan: S : I : A :	Yogyakarta, 14-11-2013						
				Guru TK Pedagogia  Siwi Widiastuti, S.Pd	Peneliti  Sri Uning Puji Utami, A. Ma					

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Rabu		Tema : Kebutuhanku	Minggu : X/2	Sub Tema : Makanan - Sayur (manfaat, asal mula, cara memasak dan menyajikan)			Kelompok : B			
Tanggal : 20-11-2013			Semester : I				Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
			- Berbaris							
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memahami aturan dalam suatu permainan. (BHS.C1.3)	Mentaati aturan permainan (BHS.C1.3.1.1). PBKB : Kerja keras.	Anak dapat mentaati aturan permainan mengelompokkan sayur.	- Berdoa, salam - Bermain mengelompokkan gambar sayuran secara berkelompok 5 orang anak dengan berlari dan meloncati simpai.	Gambar buah dan sayur, simpai, keranjang.	Unjuk kerja (dapat mentaati aturan permainan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi. (KOG.D2.3)	Mengelompokkan benda sesuai dengan kelompoknya sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: sepasang telinga, sepasang mata, sepasang lubang hidung, sepasang tangan, sepasang kaki, satu hidung, satu mulut, satu lidah). (KOG.D2.3.1.1) PBKB : Mandiri	Anak dapat mengelompokkan gambar berdasarkan jenisnya.			Observasi (dapat mengelompokkan gambar sayur)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Bersikap kooperatif dengan teman. (SE.B1)	Mau bekerjasama dengan teman. (SE.B1.1.1) PBKB : kerjasama	Anak mampu bekerjasama dengan teman ketika bermain.			Observasi (mampu bekerjasama dengan teman)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Melakukan permainan fisik dengan aturan. (FIS.E1.3)	Melakukan permainan fisik dengan aturan. Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: bermain bola kaki seperti sepakbola atau bermain bola tangan seperti volley ball atau basketball). (FIS.E1.3.1.1)	Anak dapat melakukan permainan fisik.			Unjuk kerja (dapat melakukan permainan fisik)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Kreatif	Anak dapat membuat tiruan sayuran dari plastisin.	Area motorik halus - Pemberian tugas membuat sayur (brokoli, wortel, terong, dll) dari plastisin	Plastisin, nampan, label, spidol, miniatur sayuran	Hasil karya (mampu bereksplorasi membuat bentuk sayur)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			III. Istirahat							
			- Cuci tangan - Berdoa makan - Makan - Bermain							
			IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit							
Memahami perilaku mulia (jujur, penolong, sopan, hormat, dsb). (NAM.A3)	Memberi contoh perilaku jujur di rumah, sekolah, dan masyarakat (RSM). (NAM.A3.3.3) PBKB: Kejujuran	Anak mampu berperilaku jujur.	- Bercakap-cakap tentang sayur kesukaan dengan jujur. - Evaluasi kegiatan yang sudah dilakukan. - Doa, salam - Pulang	Anak langsung	Percakapan (keaktifan menjawab)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
 Mengetahui Kepala TK Pedagogia Nuwu Ningsih, S.Pd			Catatan: S : I : A :	Yogyakarta, 19-11-2013						
				Guru TK Pedagogia  Siwi Widiastuti, S.Pd	Peneliti  Sri Lining Puji Utami, A. Ma					

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Hari : Selasa		Tema : Tanaman	Minggu :XVI /3	Sub Tema : Apotek Hidup - Sirih (Bagian,fungsi, cara menanam, dan praktek menanam)			Kelompok : B			
Tanggal : 26-11-2013			Semester : I				Jumlah Anak : Anak			
TPP	INDIKATOR	TUJUAN	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BAHAN	Penilaian Perkembangan Anak		ANALISIS			
					Alat	Hasil	★1	★2	★3	★4
			- Upacara Bendera							
			I. Kegiatan Awal ± 30 menit							
Memiliki lebih banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain (BHS.C2.5)	Melaporkan kegaiaitan secara lisan dengan menggunakan (BHS.C2.5.1.1).PBKB : Percaya diri.	Anak dapat melaporkan menggunakan 3 kosa kata baru	- Berdoa, salam - Bercakap-cakap tentang bagian dan fungsi sirih, serta cara menanamnya. Kemudian anak melaporkan kembali dari percakapan tersebut menggunakan 3 kosa kata baru.	Anak langsung	Percakapan (keaktifan menjawab)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
			II. Kegiatan Inti ± 60 menit							
Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan (FIS.E2.3)	Membuat tiruan dari tanah liat, plastisin, dan tepung). Sesuaikan dengan tema/sub-tema (contoh sub-tema pancaindera: membuat tiruan daun telinga). (FIS.E2.3.1.1). PBKB: Mandiri	Anak dapat membuat bentuk nasi dari kertas.	Area motorik halus/seni - Praktek langsung membuat karya tanaman sirih menggunakan plastisin	Plastisin, tempat hasil karya, spidol, lidi, kursi anak, efamet	Hasil karya (kreatifitas membentuk)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (KOG.D3.2)	Mencocokkan bilangan 1 – 10 dengan lambang bilangan 1 – 10(KOG.D3.2.1.1). PBKB: Percaya diri	Anak mampu mencocokkan bilangan 1-10	Area matematika - Demonstrasi mencocokkan bilangan 1-10 menggunakan kartu angka sesuai dengan jumlah gambar bagian tanaman	Gambar bagian tanaman, kartu angka, piringan	Unjuk kerja (kebenaran mencocokkan bilangan-lambang bilangan)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				
Membedakan perilaku mulia dengan tidak mulia (NAM A4)	Mampu membedakan perilaku baik terhadap hewan dan tumbuhan dari perilaku buruk (NAM A4.3.1) PBKB: Peduli lingkungan	Anak mampu berperilaku baik terhadap tanaman	Area agama - Demonstrari menggambar perilaku baik memelihara tanaman sesuai ide anak	Buku gambar, pensil dan penghapus	Observasi (mampu berperilaku baik)	☆1 ☆2 ☆3 ☆4				

[illegible]

LAMPIRAN 4

Hasil Pengamatan Kreativitas Seni
Pada Pra Siklus

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Pra Siklus**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver			✓			✓			✓			✓		Cukup	
2	Dran			✓			✓			✓			✓		Cukup	
3	Sket				✓			✓			✓			✓	Kurang	
4	Nand				✓			✓		✓			✓		Cukup	
5	Derb			✓				✓			✓			✓	Kurang	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl				✓			✓				✓		✓	Kurang	
8	Ayy			✓			✓					✓	✓		Cukup	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul				✓			✓				✓		✓	Kurang	
11	Zak			✓				✓				✓		✓	Kurang	
12	Jih			✓			✓					✓	✓		Cukup	
13	Alic				✓			✓		✓				✓	Kurang	
14	Age			✓			✓				✓		✓		Cukup	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav				✓			✓				✓		✓	Kurang	
17	Hap			✓				✓				✓		✓	Kurang	
Jumlah (17)															B	3 anak
															C	6 anak
															K	8 anak

Keterangan:

B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus I Pertemuan Pertama**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver				✓			✓		✓			✓		Cukup	
2	Dran				✓			✓			✓			✓	Kurang	
3	Sket															
4	Nand			✓				✓			✓			✓	Kurang	
5	Derb				✓			✓		✓			✓		Cukup	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl			✓				✓			✓			✓	Kurang	
8	Ayy															
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul				✓			✓		✓			✓		Cukup	
11	Zak				✓			✓		✓			✓		Kurang	
12	Jih		✓			✓			✓			✓			Baik	
13	Alic															
14	Age			✓				✓			✓			✓	Kurang	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav				✓			✓			✓			✓	Kurang	
17	Hap			✓				✓			✓			✓	Kurang	
Jumlah (14)															B	4 anak
															C	3 anak
															K	7 anak

Keterangan:

B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus I Pertemuan Kedua**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver		✓			✓			✓			✓			Baik	
2	Dran			✓			✓			✓				✓	Cukup	
3	Sket			✓			✓			✓			✓		Cukup	
4	Nand			✓			✓			✓			✓		Cukup	
5	Derb			✓			✓			✓			✓		Cukup	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl			✓			✓			✓			✓		Cukup	
8	Ayy			✓			✓			✓			✓		Cukup	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul															
11	Zak			✓			✓			✓			✓		Cukup	
12	Jih				✓			✓		✓			✓		Cukup	
13	Alic			✓			✓			✓			✓		Cukup	
14	Age			✓			✓			✓			✓		Cukup	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav				✓			✓			✓			✓	Kurang	
17	Hap			✓				✓			✓			✓	Kurang	
Jumlah (16)															B	4 anak
															C	10 anak
															K	2 anak

Keterangan:

B : Baik
 C : Cukup
 K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus I Pertemuan Ketiga**

No	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver		✓			✓			✓			✓			Baik	
2	Dran			✓			✓			✓			✓		Cukup	
3	Sket															
4	Nand			✓			✓			✓				✓	Cukup	
5	Derb			✓			✓			✓			✓		Cukup	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl			✓			✓			✓			✓		Cukup	
8	Ayy			✓			✓			✓			✓		Cukup	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul			✓			✓			✓			✓		Cukup	
11	Zak			✓			✓			✓			✓		Cukup	
12	Jih		✓			✓			✓			✓			Baik	
13	Alic															
14	Age			✓			✓			✓			✓		Cukup	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav				✓			✓			✓			✓	Kurang	
17	Hap			✓				✓			✓			✓	Kurang	
Jumlah (15)															B	5 anak
															C	8 anak
															K	2 anak

Keterangan:

B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus II Pertemuan Pertama**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver		✓			✓			✓			✓			Baik	
2	Dran			✓			✓			✓				✓	Cukup	
3	Sket			✓			✓				✓		✓		Cukup	
4	Nand		✓			✓			✓			✓			Baik	
5	Derb			✓			✓				✓		✓		Cukup	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl			✓			✓				✓		✓		Cukup	
8	Ayy			✓			✓			✓			✓		Cukup	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul		✓			✓			✓				✓		Baik	
11	Zak		✓			✓				✓			✓		Baik	
12	Jih			✓			✓			✓				✓	Cukup	
13	Alic		✓			✓			✓			✓			Baik	
14	Age		✓			✓			✓			✓			Baik	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav				✓		✓				✓			✓	Kurang	
17	Hap		✓			✓			✓				✓		Baik	
Jumlah (17)															B	10 anak
															C	6 anak
															K	1 anak

Keterangan:

B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus II Pertemuan Kedua**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver		✓			✓			✓			✓			Baik	
2	Dran		✓			✓			✓			✓			Baik	
3	Sket			✓			✓				✓		✓		Cukup	
4	Nand		✓			✓			✓			✓			Baik	
5	Derb		✓			✓			✓				✓		Baik	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl		✓			✓			✓			✓			Baik	
8	Ayy		✓			✓			✓			✓			Baik	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul		✓			✓				✓			✓		Baik	
11	Zak		✓			✓				✓			✓		Baik	
12	Jih		✓			✓			✓			✓			Baik	
13	Alic				✓		✓				✓			✓	Kurang	
14	Age		✓			✓			✓			✓			Baik	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav			✓			✓				✓		✓		Cukup	
17	Hap		✓			✓			✓				✓		Baik	
Jumlah (17)															B	14 anak
															C	2 anak
															K	1 anak

Keterangan:

B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

**Hasil Pengamatan Kreativitas Seni Melalui Bermain
Membentuk Bebas Terarah Pada Siklus II Pertemuan Ketiga**

N o	Kode Anak	TPP	Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan													
		Indikator	Menciptakan berbagai bentuk yang menggunakan playdough/tanah liat/pasir													
		Kriteria	Originalitas (keaslian)			Fleksibilitas (fleksibilitas)			Fluency (kelancaran)			Elaborasi (menguraikan)			Keterangan	
B	C		K	B	C	K	B	C	K	B	C	K				
1	Ver		✓			✓			✓			✓			Baik	
2	Dran		✓			✓			✓			✓			Baik	
3	Sket			✓			✓			✓			✓		Cukup	
4	Nand		✓			✓			✓				✓		Baik	
5	Derb		✓			✓			✓			✓			Baik	
6	Alng		✓			✓			✓			✓			Baik	
7	Farrl		✓			✓			✓			✓			Baik	
8	Ayy		✓			✓			✓			✓			Baik	
9	Rein		✓			✓			✓			✓			Baik	
10	Qul		✓			✓				✓			✓		Baik	
11	Zak		✓			✓				✓			✓		Baik	
12	Jih		✓			✓			✓			✓			Baik	
13	Alic		✓			✓			✓			✓			Baik	
14	Age		✓			✓			✓			✓			Baik	
15	El		✓			✓			✓			✓			Baik	
16	Gav			✓			✓			✓			✓		Cukup	
17	Hap		✓			✓				✓			✓		Baik	
Jumlah (15)															B	15 anak
															C	2 anak
															K	-

Keterangan:

B : Baik
C : Cukup
K : Kurang

LAMPIRAN 11

Hasil Pengamatan

Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Hasil Pengamatan Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Nama	Pra Siklus		Siklus I								Siklus II							
				Pertemuan I						Kesimpulan	Pertemuan II						Kesimpulan		
		Observasi	Kesim- pulan	Hari 1		Hari 2		Hari 3			Hari 1		Hari 2		Hari 3				
1	Veren	CCCC	C	BBBB	B	CCKC	C	CCCC	C	BCC	C	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
2	Drano	CCCC	C	BBBB	B	CCKK	C	CCCC	C	BCC	C	CCCK	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B
3	Sketsa	KKKK	K	-	-	KKKK	K	-	-	KKK	K	CCKC	C	CCCC	C	CCCC	C	CCC	C
4	Nanda	KCCC	C	CCCC	C	BBBB	B	KKCC	C	CBC	C	BBBB	B	BBBB	B	BBBC	B	BBB	B
5	Derby	CKKK	K	CKKK	K	KKKK	K	CKCC	C	KKC	K	CCKC	C	BBBC	B	BBBB	B	CBB	B
6	Alang	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
7	Farrel	KKKK	K	KKKC	K	KKCK	K	CKKC	C	KKC	K	CCKC	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B
8	Ayya	CCKC	C	-	-	CKKC	C	CCCC	C	CC	C	CCCC	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B
9	Reindra	BBBB	B	CKKC	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
10	Qulya	KKKK	K	CKCK	C	-	-	CCCC	C	CC	C	BBBC	B	BBCC	B	BBBB	B	BBB	B
11	Zaki	CKKK	K	CKKK	K	CKKK	K	CKCC	C	KKC	K	BBCC	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
12	Jihan	CCKC	C	BBBB	B	KCCC	C	CBCC	C	BCC	C	CCCK	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B
13	Alicia	KKCK	K	-	-	KKCK	K	-	-	K	K	BBBB	B	KCKK	K	BBBC	B	BKB	B
14	Ageng	CCKC	C	BBBB	B	KKCC	C	CCKK	C	BCC	C	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
15	Elfath	BBBB	B	CKKC	C	BBBB	B	BBBB	B	CBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBBB	B	BBB	B
16	Gavin	KKKK	K	KKKK	K	KKKC	K	KKCK	K	KKK	K	KCKK	K	CCKC	C	CCCC	C	KCC	C
17	Hapsari	CKKK	K	CKKK	K	KKKK	K	KCKK	K	KKK	K	BBBC	B	BBCC	B	KCCC	C	BBC	B
Keterangan		Kurang : 8 anak		Cukup : 10 anak								Baik : 15 anak							

LAMPIRAN 12

Foto Hasil Observasi

Siklus I



Anak membentuk binatang peliharaan atau binatang ternak menggunakan plastisin



Anak berusaha membentuk binatang peliharaan atau binatang ternak dengan menggunakan plastisin



Anak berusaha membentuk binatang peliharaan atau binatang ternak dengan menggunakan plastisin



Hasil karya membentuk binatang liar (penguin) ddengan menggunakan plastisin



Anak menunjukkan hasil karya membentuk binatang buas (dinosaurus) menggunakan plastisin



Anak menunjukkan hasil karyanya saat membentuk binatang buas (harimau dan buaya)



Hasil karya anak dalam berkreasi membentuk binatang (ternak, buas dan liar) dengan menggunakan plastisin

Siklus II



Anak membentuk buah jeruk menggunakan plastisin



Anak membentuk buah jeruk dengan menggunakan plastisin



Anak membuat macam-macam buah dengan menggunakan plastisin, dan



Hasil membentuk buah dengan menggunakan plastisin



Anak membentuk daun sirih menggunakan plastisin



Anak melengkapi daun sirih yang dibuat dari plastisin menggunakan lidi



Hasil membentuk tanaman (daun sirih) menggunakan plastisin dan lidi